

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI POINT OF
SALES MENGGUNAKAN METODE SEARCHING
DALAM PENCARIAN DATA BARANG PADA
MUHAJABAH COLLECTION**

SKRIPSI

Oleh :

REYHAN ALI

201510225187



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Point Of Sales
Menggunakan Metode Searching Dalam Pencarian
Data Barang Pada MuhajabahCollection

Nama Mahasiswa : Reyhan Ali

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510225187

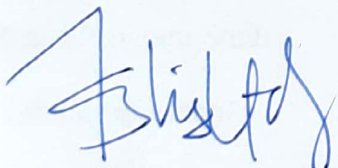
Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika/Teknik

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 24 Januari 2020

Bekasi, 27 Januari 2020

MENYETUJUI,

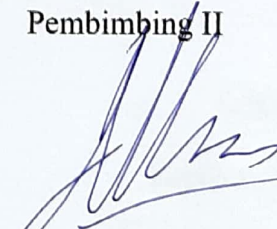
Pembimbing I



Mukhlis, S.Kom., M.T

NIDN 0312116802

Pembimbing II



Allan D Alexander, S.T., M.Kom

NIDN 0305127404

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Point Of Sales
Menggunakan Metode Searching Dalam Pencarian
Data Barang Pada MuhajabahCollection

Nama Mahasiswa : Reyhan Ali

Nomor Pokok Mahasiswa : 201510225187

Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika/Teknik

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 24 Januari 2020

Bekasi, 27 Januari 2020

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Adi Muhajirin S.Kom, M.Kom

NIDN 0318038501

Penguji II : Prima Dina Atika, S.Kom, M.Kom

NIDN 0311037107

Penguji III : Mukhlis, S.Kom., MT.

NIDN 0312116802

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi

Teknik Informatika

Sugiyatno, S.Kom., M.Kom

NIDN 0313077206

Dekan

Fakultas Teknik

Ismaniah, S.Si., MM.

NIDN 0309036503

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa : Skripsi yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Point Of Sales Menggunakan Metode Searching Dalam Pencarian Data Barang Pada MuhajabahCollection, ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 27 Januari 2020

Yang membuat pernyataan



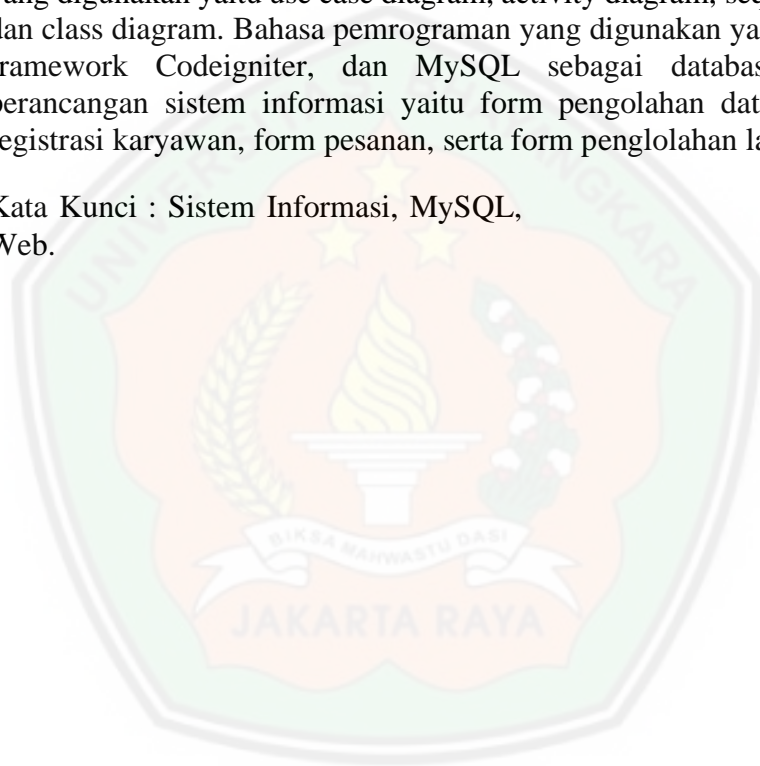
Reyhan Ali

201510225087

ABSTRAK

Reyhan Ali, 201510225187. Sistem informasi Point Of Sale (POS) merupakan sebuah sistem informasi yang dirancang dan dibangun untuk mencatat transaksi penjualan dan mengolah data pada Muhajabah Collection untuk membantu jalannya kegiatan transaksi penjualan sehingga pelayanan dapat ditingkatkan. Sistem informasi POS ini dibangun dengan menggunakan metode RAD dan metode searching. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu wawancara, observasi, serta studi pustaka untuk menganalisa kebutuhan dari sistem informasi POS. Perancangan sistem informasi POS ini menggunakan Unified ModelingLanguage (UML) untuk menggambarkan proses-proses yang terjadi pada sistem informasi. Diagram yang digunakan yaitu use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP dengan framework Codeigniter, dan MySQL sebagai database. Hasil dari perancangan sistem informasi yaitu form pengolahan data master, form registrasi karyawan, form pesanan, serta form pengolahan laporan.

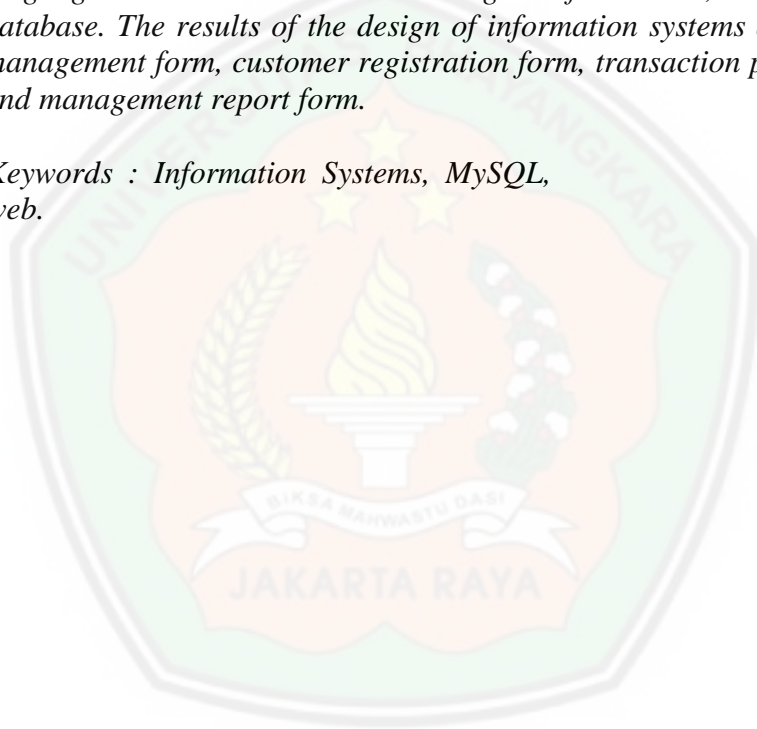
Kata Kunci : Sistem Informasi, MySQL, Web.



ABSTRACT

Reyhan Ali, 201510225187. *The information system Point Of Sale (POS) is an information system designed and built to record sales transactions and process data in Muhajabah Collection to help accelerate the course of operations and service process from registration to payment process so that services can be improved. POS information system is built using the RAD method and method searching. Data collection techniques were interviews, observation, and literature study to analyze the needs of the POS information systems. The POS information system design using the Unified Modeling Language (UML) to describe the processes that occur in the information system. Diagram used in the development are use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams, and class diagrams. The programming language that used is PHP with CodeIgniter framework, and MySQL as the database. The results of the design of information systems are master data management form, customer registration form, transaction processing form, and management report form.*

Keywords : Information Systems, MySQL, web.



**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai siswa akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reyhan Ali
NPM : 201510225187
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi

Demi kepentingan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Eksklusif Royalti – *Free Right*), atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Perancangan Sistem Informasi Point Of Sales Menggunakan Metode Searching Dalam Pencarian Data Barang Pada Muhajabah Collection”

Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak bebas royalti Non-Eksklusif ini Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama menyantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 27 Januari 2020

Yang Membuat Pernyataan



Reyhan Ali

KATA PENGANTAR

Allhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala pencipta seluruh alam semesta yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul "Sistem Informasi Klinik Berbasis Android Pada Klinik Hadi Medika Center". sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata satu (S1) Teknik Informatika di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua serta saudara-saudaraku tercinta yang telah memberikan nasihat, do'a, dan dukungan moril maupun materil untuk penulis dalam menuntut ilmu, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Ibu. Ismaniah, S.Si, MM selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Sugiyatno, S.Kom, M.Kom selaku Kaprodi Fakultas Teknik
4. Bapak Mukhlis, S.Kom., M.Kom dan Bapak Allan Desi Alexander, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan, masukan, serta motivasi dalam membimbing penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Segenap dosen Jurusan Teknik Informatika atas segala ilmu dan bimbingannya.
6. Ibu Aluyyah selaku pemilik Muhajabah Collection.
7. Teman-teman Fakultas Teknik Angkatan 2015 TIF 8C, yang selalu memberikan dukungan dan motivasi, serta para sahabat dari Luck Nut Squad.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih

banyak sekali kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran akan penulis terima dengan senang hati.

Bekasi, 27 Januari 2020


Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Dan Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Tujuan Penelitian	4
1.5.2 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Pengembangan.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Perancangan Perangkat Lunak.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Teori Pendukung	10
2.2.1 Pengertian Sistem.....	10
2.2.2 Pengertian Informasi.....	10

2.2.3	Pengertian Sistem Informasi	10
2.2.4	Point Of Sale	10
2.2.5	Hypertext Preprocessor (PHP)	12
2.2.7	MYSQL (My Structure Query Language).....	12
2.2.8	XAMPP	12
2.2.9	Extreme Programming	13
2.2.10	UML (Unified Modeling Language).....	19
2.2.11	Metode Pencarian.....	21
2.2.12	Pencarian Berurutan (Sequentail Searching)	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		24
3.1	Objek Penelitian.....	24
3.1.1	Sejarah Singkat Muhajabah Collection	24
3.1.2	Visi Muhajabah Collection	24
3.1.3	Misi Muhajabah Collection.....	24
3.2	Kerangka Peneliatian	25
3.2.1	Diagram Alur Penelitian	25
3.2.2	Metode Pengumpulan Data.....	26
3.3	Analisa Sistem Berjalan	28
3.3.1	Flowmap Sistem Berjalan	29
3.3.2	Analisa Sistem Usulan	30
3.4	Analisa Permasalahan	31
3.5	Analisa Sistem Usulan	31
3.6	Analisa Kebutuhan	31
3.6.1	Kebutuhan Data	31
3.6.2	Analisa Kebutuhan Sistem	32
BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI		34
4.1	Perancangan Sistem	34
4.2	Unifield Modeling Languange	34
4.2.1	Identifikasi Actor	34

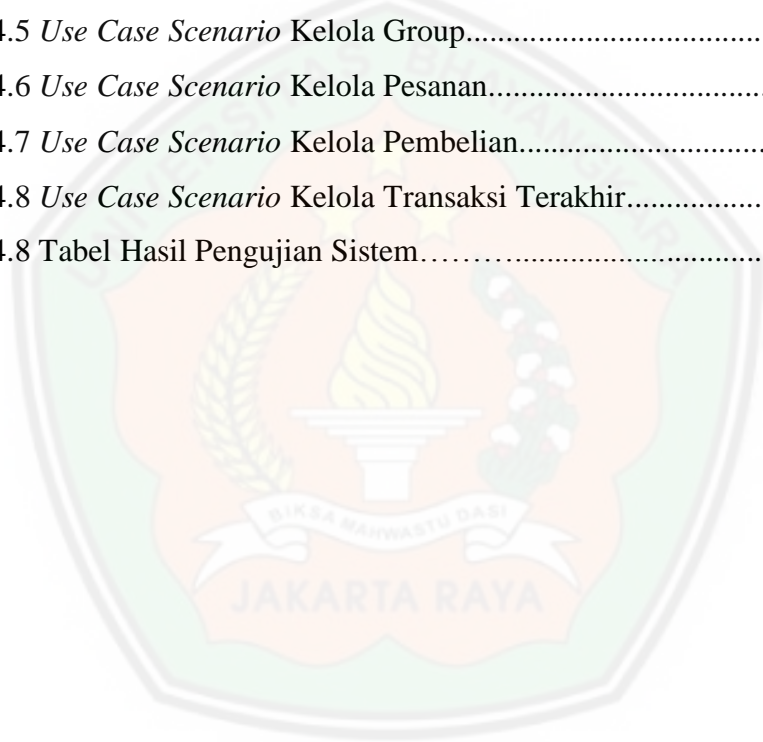
4.2.2	Use Case Diagram.....	34
4.2.3	Activity Diagram	46
4.2.4	Class Diagram.....	55
4.2.5	Sequence Diagram	56
4.2.6	Object Diagram.....	60
4.2.7	Deployment diagram.....	61
4.2.8	Package diagram	62
4.2.9	Communication diagram.....	63
4.2.10	Component diagram.....	69
4.3	Antarmuka Tampilan	69
4.3.1	Tampilan Menu Login	70
4.3.2	Tampilan Halaman Utama	71
4.3.3	Tampilan Data User	71
4.3.4	Tampilan Kelola Group	72
4.3.5	Tampilan Data Kategori.....	72
4.3.6	Tampilan Toko.....	73
4.3.7	Tampilan Atribut.....	73
4.3.8	Tampilan Produk.....	74
4.3.9	Tampilan Pesanan	74
4.3.10	Tampilan Laporan Transaksi	75
4.3.11	Tampilan Profil	75
4.3.12	Tampilan Pengaturan	76
4.3.13	Tampilan rekap laporan penjualan.....	76
4.4	Prosedur Pengujian Black Box	77
BAB V PENUTUP.....		79
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	9
Tabel 2.2 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	22
Tabel 2.3 Hasil Wawancara.....	24
Tabel 4.1 Identifikasi actor.....	30
Tabel 4.2 <i>Use Case Scenario Login</i>	32
Tabel 4.3 <i>Use Case Scenario</i> Kelola Pegawai.....	33
Tabel 4.4 <i>Use Case Scenario</i> Kelola Brands.....	34
Tabel 4.5 <i>Use Case Scenario</i> Kelola Group.....	35
Tabel 4.6 <i>Use Case Scenario</i> Kelola Pesanan.....	36
Tabel 4.7 <i>Use Case Scenario</i> Kelola Pembelian.....	37
Tabel 4.8 <i>Use Case Scenario</i> Kelola Transaksi Terakhir.....	38
Tabel 4.8 Tabel Hasil Pengujian Sistem.....	79



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Proses <i>Extreme Programming</i>	15
Gambar 2.2 Diagram UML	15
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Muhajabah Collection	20
Gambar 3.2 Flowmap Sistem Berjalan	25
Gambar 3.3 Flowmap Sistem Usulan	26
Gambar 3.4 Kerangka Kerja <i>Extreme Programming</i> (XP).....	13
Gambar 4.1 Use case diagram admin dan Pegawai	36
Gambar 4.2 Activity diagram login admin.....	47
Gambar 4.3 Activity diagram Kelola Produk admin	48
Gambar 4.4 Activity diagram Kelola Pengguna admin	49
Gambar 4.5 Activity diagram Kelola Group admin	50
Gambar 4.6 Activity diagram Kelola Pesanan admin	51
Gambar 4.7 Activity diagram Logout admin	52
Gambar 4.8 Activity diagram login pegawai	53
Gambar 4.9 Activity diagram Kelola Produk pegawai	54
Gambar 4.10 Activity diagram Kelola Pesanan pegawai	55
Gambar 4.11 Class diagram	56
Gambar 4.12 Sequence diagram Login pada actor	57
Gambar 4.13 Sequence diagram kelola produk pada Actor.....	58
Gambar 4.14 Sequence diagram Login Aktor pegawai	59
Gambar 4.15 Sequence diagram kelola produk actor	60
Gambar 4.16 Object Diagram	61
Gambar 4.17 Deployment Diagram	62
Gambar 4.18 Package Diagram	63
Gambar 4.19 Communication diagram Login.....	64
Gambar 4.20 Communication diagram Kelola User	65
Gambar 4.21 Communication diagram Kelola Group.....	66
Gambar 4.22 Communication diagram Kelola Brands.....	67

Gambar 4.23 Communication diagram Kelola Kategori	68
Gambar 4.24 Communication diagram Kelola Produk.....	69
Gambar 4.25 Component diagram	70
Gambar 4.26 Tampilan menu login	71
Gambar 4.27 Tampilan halaman utama	72
Gambar 4.28 Tampilan data user.....	72
Gambar 4.29 Tampilan data Kelola Group	73
Gambar 4.30 Tampilan data kategori.....	73
Gambar 4.31 Tampilan kelola toko	74
Gambar 4.32 Tampilan Atribut	74
Gambar 4.33 Tampilan transaksi penjualan.....	75
Gambar 4.34 Tampilan pesanan	75
Gambar 4.35 Tampilan laporan	76
Gambar 4.36 Tampilan profil.....	76
Gambar 4.37 Tampilan pengaturan	77
Gambar 4.38 Tampilan rekap laporan penjualan.....	77

