

**PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN DAN PERAWATAN
PADA FUNNY PETS SHOP DENGAN MENGGUNAKAN
MICROSOFT VISUAL FOXPRO 9.0**

SKRIPSI



Oleh :

ELVIN SEPTI NURCAHYO

NPM : 0836010005

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWATIMUR
2014**

**PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN DAN PERAWATAN
PADA FUNNY PETS SHOP DENGAN MENGGUNAKAN
MICROSOFT VISUAL FOXPRO 9.0**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Teknik Informatika**



Oleh :

ELVIN SEPTI NURCAHYO

NPM : 0836010005

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWATIMUR**

2014

SKRIPSI

PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN DAN PERAWATAN PADA FUNNY PETS SHOP DENGAN MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL FOXPRO 9.0

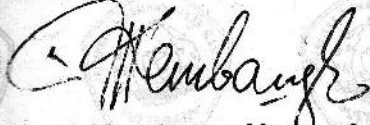
Disusun Oleh :

ELVIN SEPTI NURCAHYO

NPM : 0836010005

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Pada Tanggal : 22 Juli 2014

Pembimbing :

1. 

Rinci Kembang Hapsari, S.Si., M.Kom.

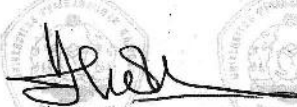
NPT. 3 7712 080 168 1

2. 

Fetty Tri Anggraeny, S.Kom, M.Kom.

NPT. 3 8202 060 208 1

Tim Penguji :

1. 

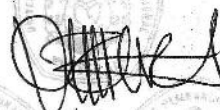
Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT.

NIP. 19650731 199203 2 001

2. 

Intan Yuniar Purbasari, S.Kom, MSc.

NPT. 3 8006 040 198 1

3. 

Henni Endah Wahanani, ST., M.Kom.

NPT. 3 7809 130 348 1

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur



Ir. Sutiyono, MT
NIP. 19600713 198703 1001

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN DAN PERAWATAN PADA FUNNY PETS SHOP DENGAN MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL FOXPRO 9.0

Oleh :

ELVIN SEPTI NURCAHYO

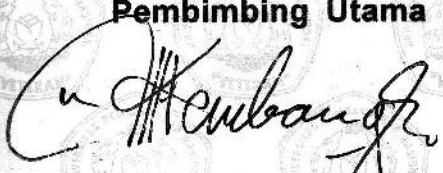
NPM : 0836010005

**Telah disetujui mengikuti Ujian Negara Lisan
Periode V Tahun Akademik 2014**

Menyetujui,

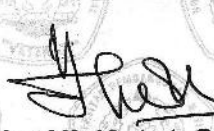
Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping


Rinci Kembang Hapsari, S.Si., M.Kom.
NPT. 3 7712 080 168 1


Fetty Tri Anggraeny, S.Kom, M.Kom.
NPT. 3 8202 060 208 1

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur**


Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT.
NIP. 19650731 199203 2 00 1



**YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PANITIA UJIAN SKRIPSI / KOMPREHENSIF**



Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Telp. (031) 8706369 (Hunting), Fax. (031) 8706372 Surabaya 60294

KETERANGAN REVISI

Mahasiswa di bawah ini :

Nama : ELVIN SEPTI NURCAHYO

NPM : 0836010005

Jurusan : Teknik Informatika

Telah mengerjakan revisi pra rencana (design) / skripsi ujian lisan, TA 2013/2014 dengan judul:

"PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN DAN PERAWATAN PADA FUNNY PETS SHOP DENGAN MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL FOXPRO 9.0"

Surabaya, 22 Juli 2014

Dosen Penguji yang memerintahkan revisi:

1) Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT.
NIP. 19650731 199203 2 001

{  }

2) Intan Yuniar Purbasari, S.Kom, MSc.
NPT. 38006 040 1981

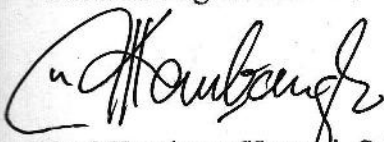
{  }

3) Henni Endah Wahanani, S.T, M.Kom.
NPT. 37809 130 3481

{  }

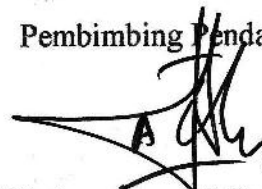
Mengetahui,

Pembimbing Utama



Rinci Kembang Hapsari, S.Si, M.Kom.
NPT. 377120 080 1681

Pembimbing Pendamping



Fetty Tri Anggraeny, S.Kom, M.Kom.
NPT. 38202 060 2081

ABSTRAK

Pada era globalisasi sekarang ini, teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat, adapun komputer yang merupakan peralatan yang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia yang saat ini mencapai kemajuan baik di dalam pembuatan *hardware* maupun *software*. *Funny Pets Shop* membutuhkan adanya suatu sistem informasi yang menunjang dan memberikan pelayanan yang memuaskan bagi para pelanggannya, untuk itulah penulis mencoba membuat tugas akhir mengenai sistem perancangan program pelayanan jasa dan barang di *Funny Pets Shop* yang sampai saat ini masih belum terkomputerisasi. *Funny Pets Shop* memberikan pelayanan seperti pelayanan yang ditawarkan *Pets Shop* lain pada umumnya. Karena melihat nilai transaksi pelayanan di *Pets Shop* tersebut yang semakin tinggi maka timbul permasalahan-permasalahan dalam sistem transaksi yang masih ditangani secara manual.

Sebuah program pengolahan data yang masih manual akan membutuhkan waktu yang lama dan memerlukan media penyimpanan yang sangat banyak. Sehingga dengan adanya hal tersebut menyebabkan ketepatan waktu berkurang dan data yang dihasilkan tidak tepat dan akurat seperti yang diharapkan. Maka penulis merancang suatu program pengolahan data transaksi secara komputerisasi.

Penggunaan program komputer merupakan salah satu solusi yang terbaik pada saat ini untuk memecahkan permasalahan yang ada pada *Pets Shop* ini, Dalam pembuatan program ini penulis menggunakan program Visual Foxpro 9.0 yang memiliki keuntungan akses data yang lebih cepat dan handal untuk membuat program database yang berkemampuan tinggi.

Kata Kunci : Aplikasi penjualan dan perawatan, Funny Pets Shop

KATA PENGANTAR

Rasa syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah berkenan memelihara dan membimbing kami, sehingga kami dapat menyelesaikan pengerjaan Tugas Akhir untuk mencapai jenjang strata 1 pada jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri Universitas Pembangunan Nasional.

Laporan ini disusun untuk Tugas Akhir saya, dengan judul : **PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN DAN PERAWATAN PADA FUNNY PETS SHOP DENGAN MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL FOXPRO 9.0**

Ucapan terima kasih juga tak luput saya persembahkan sebagai perwujudan rasa syukur atas terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih ini saya tujukan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat dan berkah-Nya kami dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir ini hingga selesai.
2. Kedua orang tua saya masing-masing, ibu yang banyak memberikan Doa, kasih sayang, cinta, kesabaran sejak kami dalam kandungan serta bimbingan, dan semangat sampai saya menjadi sekarang ini, terima kasih banyak untuk semuanya dan terima kasih karena selalu menjadi orang tua dan teman yang baik buat saya.
3. Prof.Dr.Ir. Teguh Sudarto, MP Selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Bapak Ir. Sutiyono, MT Selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri UPN “Veteran” Jawa Timur.
5. Ibu Dr.Ir. Ni Ketut Sari, MT Selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika. FTI, UPN “Veteran” Jawa Timur.

6. Ibu Rinci Kembang Hapsari, S.Si, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir yang telah meluangkan begitu banyak waktu, tenaga dan pikiran serta dengan sabar membimbing penulis dari awal hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Fetty Tri Anggraeny, S.Kom, M.Kom. Dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir, juga yang telah bersama meluangkan begitu banyak waktu, tenaga dan pikiran serta dengan sabar membimbing penulis dari awal hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Para Dosen Penguji yang telah membuka wawasan baru bagi penulis.
9. Sahabat saya Septindra yang telah banyak membantu saya selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
10. Buat teman – teman dikos yang memberikan semangat dan hiburan, saya ucapkan banyak terima kasih.
11. Kawan-kawan kampus yang selalu memberikan support dan semangat saya ucapkan banyak terima kasih.

Semoga Allah SWT senantiasa melindungi, merahmati, dan melimpahkan karunianya kepada semua pihak atas bantuan, saran dan kritik yang telah diberikan kepada Penulis. Sehingga dapat terselesaikannya penulisan ilmiah ini.

Penulis menyadari keterbatasan pengalaman dan kemampuan yang dimiliki, sudah tentu terdapat kekurangan dalam segi teknis maupun penyajian bahannya serta masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis tidak menutup diri dan mengharapkan adanya saran serta kritik dari berbagai pihak yang sifatnya membangun dan menyempurnakan penulisan ilmiah ini.

Akhir kata penulis berharap semoga penulisan ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang bersangkutan, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Surabaya, Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
 BAB II LANDASAN TEORI	 6
2.1 Konsep Dasar Program	6
2.2 Sejarah Singkat Funny Pets Shop.....	7
2.2.1. Bidang Usaha	8
2.2.2. Lokasi Usaha	8
2.2.3. Struktur	9
2.3 Peneliti Pendahulu	13
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 15
3.1 Metodologi Penelitian	15
3.1.1 Analisa Sistem	15
3.1.2 Perancangan Sistem	16
3.1.3 Rancangan Bentuk Masukan	17
3.1.4 Rancangan Bentuk Keluaran	17
3.2 Sarana Pendukung Program	17
3.2.1 Perangkat Keras	17
3.2.2 Perangkat Lunak	18
3.2.3 Konfigurasi Sistem Komputer	19
3.3 Flow chart	19
3.4 Diagram Berjenjang	22
3.5 Context Diagram	22
3.6 Data Flow Diagram	25
3.6.1 DFD Level 0	25
3.6.2 DFD Level 1	26
3.7 Perancangan Data	28
3.7.1 Model Data Konseptual	28
3.7.2 Model Data Fisik	29
3.8 Desain <i>Interface</i>	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Pembahasan Sistem	40
4.1.1. Pembahasan Database	40
4.1.2. Interface	46
4.2 Uji Coba Sistem	58
4.2.1. Uji Login	58
4.2.2. Uji Transaksi Penjualan	59
4.2.3. Uji Transaksi Penitipan	61
4.2.4. Uji Hitung Sewa	62
4.2.5. Uji Laporan	65
 BAB V PENUTUP	 66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran – Saran	66
 DAFTAR PUSTAKA	 68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Funny Petshop	9
Gambar 3.1. Konfigurasi Sistem Komputer	19
Gambar 3.2. Flowchart Program Login	21
Gambar 3.3. Diagram Berjenjang	22
Gambar 3.4. Context Diagram	24
Gambar 3.5. DFD Level 0	25
Gambar 3.6. DFD Level 1	26
Gambar 3.7. DFD Level 1	27
Gambar 3.8. DFD Level 1	28
Gambar 3.9. Model Data Konseptual	29
Gambar 3.10. Model Data Phisik	30
Gambar 3.11. Rancang Halaman Menu Login	36
Gambar 3.12. Rancang Halaman Menu Utama	36
Gambar 3.13. Rancang Halaman Menu Master	37
Gambar 3.14. Rancang Halaman Menu Transaksi	37
Gambar 3.15. Rancang Halaman Menu Report	38
Gambar 3.16. Rancang Halaman Menu Utility.....	38
Gambar 3.17. Rancang Halaman Menu More Info.....	39
Gambar 4.1. Halaman Login	47
Gambar 4.2. Halaman Master	47
Gambar 4.3. Tampilan Input Barang	48
Gambar 4.4. Halaman Transaksi	48
Gambar 4.5. Halaman Transaksi Penjualan	49
Gambar 4.6. Tampilan Penjualan Barang	49
Gambar 4.7. Halaman Transaksi Penitipan	50
Gambar 4.8. Tampilan Penitipan Hewan	50
Gambar 4.9. Halaman Transaksi Perawatan	51
Gambar 4.10. Tampilan Perawatan Kucing	51
Gambar 4.11. Halaman Report	52
Gambar 4.12. Halaman Report Data Hewan	52
Gambar 4.13. Tampilan Report Data Semua Hewan	53
Gambar 4.14. Halaman Report Data Penjualan	53
Gambar 4.15. Tampilan Report Penjualan Hewan	54
Gambar 4.16. Halaman Report Data Penitipan	54
Gambar 4.17. Tampilan Report Pengambilan	55
Gambar 4.18. Halaman Report Data Perawatan	55
Gambar 4.19. Halaman Utility.....	56
Gambar 4.20. Halaman Ensiklopedia	56
Gambar 4.21. Tampilan Ensiklopedia Kucing.....	57
Gambar 4.22. Halaman More Info	57
Gambar 4.23. Halaman Login	58
Gambar 4.24. Halaman Login yang Error.....	59
Gambar 4.25. Halaman Transaksi Penjualan Hewan	59
Gambar 4.26. Halaman Transaksi Pejualan Hewan Yang Error	60
Gambar 4.27. Halaman Transaksi Penjualan Barang	60
Gambar 4.28. Halaman Transaksi Penjualan Barang yang Error	61

Gambar 4.29. Halaman Transaksi Penitipan Hewan	61
Gambar 4.30. Halaman Transaksi Penitipan Hewan yang Error	62
Gambar 4.31. Penghitungan Otomatis	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Barang	31
Tabel 3.2. Tabel Penjualan Barang	31
Tabel 3.3. Tabel Penitipan	32
Tabel 3.4. Tabel Karyawan	33
Tabel 3.5. Tabel Penjualan Hewan	33
Tabel 3.6. Tabel Perawatan Hewan	34
Tabel 3.7. Tabel Hewan	34
Tabel 3.8. Tabel Pengambilan	35
Tabel 3.9. Tabel Pendapatan	35