SISTEM REKAPITULASI TRANSAKSI PENJUALAN DAN PEMESANAN PADA PAMERAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PEKAN BUDAYA KAB. KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Pada Program Studi Sistem Informasi

Oleh :

SABTIAN TRIWIDIANTO
NPM: 11.1.03.03.0234

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh:

SABTIAN TRIWIDIANTO
NPM : 11.1.03.03.0113

Judul :

SISTEM REKAPITULASI TRANSAKSI PENJUALAN DAN PEMESANAN PADA PAMERAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PEKAN BUDAYA KAB. KEDIRI

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Teknik UN PGRI Kediri

Tanggal : 23 Desember 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Rini Indriati, S.Kom.,M.Kom.	Fatkhur Rohman, M.Pd
NIDN: 0725057003	NIDN: 0728088503

ii

Skripsi oleh:

SABTIAN TRIWIDIANTO
NPM : 11.1.03.03.0234

Judul:

SISTEM REKAPITULASI TRANSAKSI PENJUALAN DAN PEMESANAN PADA PAMERAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PEKAN BUDAYA KAB. KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan SI FT UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 14 Januari 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Rini Indriati, S. Kom., M. Kom. _____
2. Penguji I : Resty Wulanningrum, M.Kom. _____
3. Penguji II : Fatkhur Rohman, M.Pd _____

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik

Dr.Suryo Widodo, M.Pd
NIP.19640202 199103 1002

iii

SISTEM REKAPITULASI TRANSAKSI PENJUALAN DAN PEMESANAN PADA PAMERAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PEKAN BUDAYA KAB. KEDIRI

Sabtian Triwidianto
11.1.03.03.0234
Fakultas tehnik – Prodi sistem informasi
Email : abrorunnafi@gmail.com
Rini Indriati, S.Kom., M.Kom dan Fatkhur Rohman, S,Kom. M.Kom
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

SABTIAN TRIWIDIANTO:Sistem Rekapitulasi Transaksi Penjualan Dan Pemesanan Pada Pameran Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Pekan Budaya Kab. Kediri, Skripsi Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2015.

Kebutuhan manusia sudah bergantung pada penerapan teknologi informasi, salah satunya adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Kediri pada kebutuhan pengolahan data rekapitulasi penjualan dan pemesanan.Aplikasi sistem rekapitulasi sangat dibutuhkan untuk mempermudah data rekap penjualan dan pemesanan pada pekan budaya ekonomi kreatif.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Kediri adalah kantor Dinas yang bergerak dibidang kebudayaan dan pariwisata. Dalam halpengolahan data rekapitulasi penjualan dan pemesanan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata masih mengandalkan MS.Excel, seiring berkembangnya waktu dan data – data penjualan dan pemesanan yang semakin banyak semakin kompleks dibutuhkan database untuk menunjang dan mendukung keefektifan kinerja pegawai.

Hasil dilakukannya penelitian ini adalah untuk memudahkan admin dalam melakukan pendataan barang yang telah dijual peserta pekan budaya. Bagi DISBUDPAR, Perancangan sistem rekapitulasi pada pekan budaya Kabupaten Kediri dapat mempermudah memperoleh informasi pelaporan penjualan pada acara pameran pekan budaya setiap tahunnya.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Rancangan Sistem, Pengolahan Data, Rekapitulasi, Penjualan dan Pemesanan, SQl, Visual basic.

I. LATAR BELAKANG

Kabupaten Kediri sebagai salah satu destinasi pariwisata di Jawa Timur yang memiliki beragam potensi pariwisata, seni budaya, dan produk-produk unggulan daerah yang berkualitas, berdaya saing, dan layak jual serta diminati oleh wisatawan, dalam rangka pengembangan promosi pariwisata dan meningkatkan atau menguatkan citra destinasi pariwisata Kabupaten Kediri pada peta wisata Nasional, maka Pemerintah Kabupaten Kediri menyelenggarakan *event* "Pekan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kediri pada setiap tahunnya" dengan tema "Kediri Bumi Panji Merajut Nusantara" di Kawasan Simpang Lima Gumul Kediri.

Dalam kegiatan ini mengolah banyak data dan transaksi, mulai dari transaksi data penjualan, data pemesanan, data administrasi. Semua transaksi masih dilakukan secara manual untuk mendapatkan data yang di butuhkan harus

mencari satu persatu nota yang telah di simpan sesuai dengan urutan tanggal transaksi. Demikian juga dengan pemeriksaan transaksi penjualan dan pemesanan yang terjadi setiap hari, harus mengumpulkan seluruh nota penjualan.

Apabila transaksi-transaksi tersebut didukung oleh sistem penjualan yang baik diharapkan dapat menghasilkan informasi yang cepat dan bermanfaat bagi seseorang guna memenuhi kebutuhan. Maka sangatlah tepat apabila dalam penanganan sistem penjualan memanfaatkan komputer sebagai media dalam pengelolahan data. Melihat akan pentingnya pendataan pada pekan budaya dan pariwisata, maka dalam penyusunan ini saya bermaksud memberikan kebutuhan informasi sekaligus mengatasi kendala yang ada dengan judul **"SISTEM REKAPITULASI TRANSAKSI PENJUALAN DAN PEMESANAN PADA PAMERAN PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PEKAN BUDAYA KAB. KEDIRI".**

II. METODELOGI

Waterfall

Dalam pengembangan sistem informasi penyewaan lapangan futsal ini, penulis menggunakan model pendekatan waterfall. Metode waterfall ditemukan oleh Boehm tahun 1976, kemunculan model waterfall atau air terjun adalah untuk membantu mengatasi kerumitan yang terjadi akibat proyek-proyek pengembangan perangkat lunak. dengan menggunakan model pendekatan waterfall yakni pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem, dimana sistem tersebut dikembangkan melalui penggunakaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik.

Penjelasan Metodelogi Waterfall:

A. *System Engineering*, merupakan bagian awal dari pengerjaan suatu proyek perangkat lunak. Dimulai dengan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek.

B. *Analysis*, merupakan tahapan dimana *System Engineering* menganalisis segala hal yang ada pada pembuatan proyek atau pengembangan perangkatlunak yang bertujuan untuk memahami sistem yang ada, mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya.

C. *Design*, tahapan ini merupakan tahap penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk

yang mudah dimengerti oleh pemakai *(user)*.

D. *Coding*, yaitu menerjemahkan data yang dirancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan. *Testing*, merupakan uji coba terhadap sistem atau program setelah selesai dibuat.

E. *Maintenance*, yaitu penerapan sistem secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur, baik dari segi *software* maupun *hardware*.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. HASIL

Dalam Perancangan dan Pembuatan Sistem tersebut mampu memberikan informasi atau pelaporan kepada pimpinan yang tepat dan akurat.

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah disebutkan di atas, maka manfaat penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagi Penulis :
   a. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan strata satu (S1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI (UN PGRI) Kediri.
   b. Menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama kuliah, dan menerapkannya dengan membuat sebuah sistem informasi berbasis komputer.
   c. Membuat dan menghasilkan sebuah sistem informasi yang berguna bagi masyarakat.
   d. Mengembangkan kemampuan yang telah diperoleh selama kuliah dengan melakukan penelitian.
2. Bagi Universitas :
   a. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi teori yang telah diperoleh selama kuliah.
   b. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.
3. Bagi Masyarakat :
   a. Memudahkan masyarakat, khususnya pengguna motor dalam mendapatkan informasi jadwal pelaksanaan service motor secara efisien.
   b. Sebagai *referensi* bagi semua pihak yang mempunyai minat dalam mengembangkan sebuah system peringatan service motor berkala.

B. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perencanaan penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Memudahkan admin dalam melakukan pendataan barang yang telah dijual peserta pekan budaya. Bagi DISBUDPAR,

Perancangan sistem rekapitulasi pada pekan budaya Kabupaten Kediri dapat mempermudah memperoleh informasi pelaporan penjualan pada acara pameran pekan budaya setiap tahunnya.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Kristanto, A. 2004.*Rekayasa Perangkat Lunak Konsep Dasar*. Yogyakarta: Gava Media.

Kristanto, A. (2008). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Dr. Etta Mamang Sangadji, M.Si. & Dr. Sopiah, M.M., S.Pd. 2008. *Metodologi Penelitian - Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta : Andi Publisher

Jogiyanto, HM. 2008. Metode Penelitian Sistem Informasi . Andi. Yogyakarata.

O'Brien, J. A. (2010). *Introduction To System Information.*

Kediri, UNP. (2015). Panduan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Universitas Nusantara PGRI (UNP) Kediri.UNP Press.

Rizki Fandora (2013) Perancangan sistem infomasi penjualan, pemesanan dan pembelian pada toko cahaya murni silver pacitan. Source: https://Frepository.amikom.ac.id (acsessed 2 agustus 2015 15.45 WIB)

Sulaeman M, Eman. (2013). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Parfum berbasis Dekstop Source: http://www.repository.usu.ac.id (acsessed 2 agustus 2015 15.45 WIB)

Suryabrata, Sumadi, 2006. Metodologi Penelitian. Jakarta : Rajawali Pers

Wahana Komputer. 2012. *Java for Mobile Programing*. Yogyakarta : Andi Publisher