

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BADAN
USAHA MILIK DESA (BUMDes) KARYA MANDIRI DESA SIDOHARJO
KECAMATAN AIR GEGAS BANGKA SELATAN BERBASIS WEB**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG
2020**

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BADAN
USAHA MILIK DESA (BUMDes) KARYA MANDIRI DESA SIDOHARJO
KECAMATAN AIR GEGAS BANGKA SELATAN BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG
2020**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1622500041
Nama : Mia Purnama Sari
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI
PENGELOLAAN BADAN USAHA MILIK DESA
(BUMDes) KARYA MANDIRI DESA SIDOHARJO
KECAMATAN AIR GEGAS BANGKA SELATAN
BERBASIS WEB

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang,

2020



(Mia Purnama Sari)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BADAN USAHA
MILIK DESA (BUMDes) KARYA MANDIRI DESA SIDOHARJO
KECAMATAN AIR GEGAS BANGKA SELATAN BERBASIS WEB**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mia Purnama Sari
1622500041**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 13 Juli 2020


Anggota Penguji


**Parlia Romadiana, M.Kom
NIDN. 0210039301**

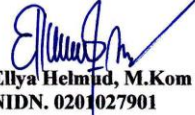
Kaprodi Sistem Informasi


**Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306**

Dosen Pembimbing


**Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN. 0214107701**

Ketua Penguji


**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**


**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas anugrah yang telah melimpahkan serta segala rahmat karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi suatu yang merupakan salah satu persyaratan untuk dapat menyelesaikan program studi strata satu (SI) pada jurusan Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Sebagai penulis akan menyadari bahwa laporan skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan sangat senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan adanya segala keterbatasan, penulis akan menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan bisa terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, dengan atas rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga.
2. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Atma Luhur.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.S.c Selaku Rektor ISB Atma Luhur.
4. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, Selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom, Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Ibu Hilyah Magdalena, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, yang telah memberikan masukan yang berarti dan membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Bapak Muhammad Fatoni Selaku Direktur BUMDes yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan riset.
8. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada saya untuk bisa dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan yang ada di ISB ATMA LUHUR yang mau berbagi ilmu kepada kita semua.

Semoga semua kebaikan dan jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT, Amin.

Pangkalpinang, 2020

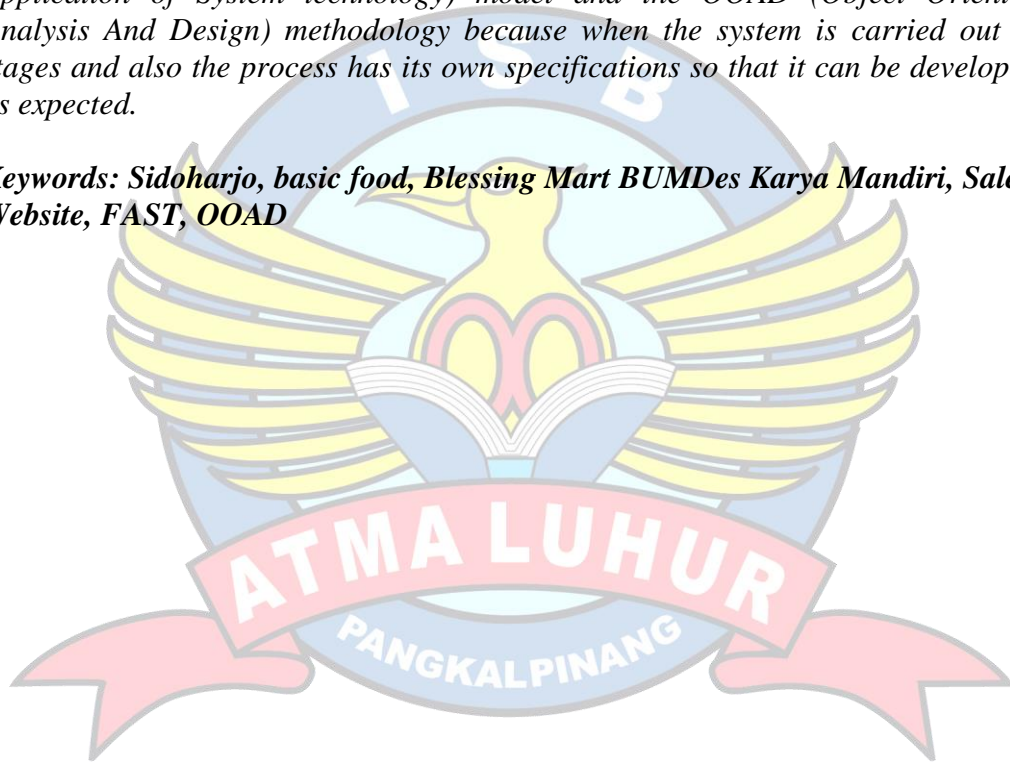
Penulis



ABSTRACT

Village-Owned Enterprises (BUMDes) in Sidoharjo is the existence of every business field, which is one of them such as managing groceries, the task in this field is to sell groceries at Bless Mart BUMDes Karya Mandiri. The problem of BUMDes Karya Mandiri is the sales revenue or incomplete data, because this can cause the field of groceries sales that have not been systemized, BUMDes is very difficult to get data related to BUMDes or the required data. Because it's very necessary Website-based system, so that the Sales department is easier with accurate data, clear to get information, so this system is expected to provide accurate, clear data relating to details about Customer Data, Item Data, Data Note and the stages of making this system are using the FAST (Framework for Application of System technology) model and the OOAD (Object Oriented Analysis And Design) methodology because when the system is carried out in stages and also the process has its own specifications so that it can be developed as expected.

Keywords: *Sidoharjo, basic food, Blessing Mart BUMDes Karya Mandiri, Sales, Website, FAST, OOAD*



ABSTRAKSI

Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) di Sidoharjo adalah adanya setiap suatu bidang usaha, yaitu salah satunya seperti mengelola Sembako, tugas pada bidang ini yaitu melakukan Penjualan Sembako pada Berkah Mart BUMDes Karya Mandiri. Masalah BUMDes Karya Mandiri yaitu Pendapatan Penjualannya atau data-data tidak lengkap, karena hal ini dapat menyebabkan bidang Penjualan Sembako yang belum tersistem, BUMDes sangat sulit mendapatkan data-data yang berkaitan dengan BUMDes atau data yang diperlukan. Karena itu sangat diperlukan sistem yang Berbasis Website, supaya bagian Penjualan lebih mudah dengan data yang akurat, jelas untuk mendapatkan informasi, jadi sistem ini sangat diharapkan dapat memberikan data yang akurat, jelas yang berkaitan dengan mengenai tentang Data Pelanggan, Data Barang, Data Nota dan tahapan pembuatan sistem ini yaitu dengan menggunakan model *FAST (Framework for the Application of system Technology)* dan metodologi *OOAD (Object Oriented Analysis And Design)* karena pada saat dalam sistem ini secara dilakukan bertahap dan juga prosesnya memiliki spesifikasi sendiri sehingga dapat dikembangkan sesuai yang diharapkan.

Kata Kunci : Sidoharjo, Sembako, Berkah Mart BUMDes Karya Mandiri, Penjualan, Website, FAST, OOAD



DAFTAR ISI

LEMBAR PENYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SIMBOL	xvi

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	4

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Pendukung Umum	5
2.1.1 Pengertian Pengembangan	5
2.1.2 Pengetian Sistem.....	5
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi	6
2.1.4 Pengertian Badan Usaha Milik Desa (BUMDes).....	6
2.1.4 Pengertian Web	7
2.2 Teori dengan Metode <i>OOAD (Object Oriented Analysis and Design)</i>	7
2.3 Tinjauan Penelitian Terdahulu	8

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan	11
3.2	Metode Pengembangan Sistem	12
3.3	Tools Pengembangan Sistem	13
3.3.1	Definisi UML	13

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1	Tinjauan Organisasi	17
4.1.1	Sejarah Badan Usaha Milik Desa (BUMDes)	17
4.1.2	Visi BUMDes	18
4.1.3	Misi BUMDes	18
4.1.4	Struktur Organisasi Badan Usaha Milik Desa (BUMDes)	18
4.1.5	Tugas dan Wewenang	19
4.2	Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan	21
4.2.1	Proses Bisnis	21
4.2.2	Activity Diagram	23
4.2.3	Analisa Keluaran Sistem Berjalan	28
4.2.4	Analisa Masukan Sistem Berjalan	29
4.2.5	Identifikasi Kebutuhan	30
4.3	Perancangan Sistem	32
4.3.1	Package Diagram	32
4.3.2	Use Case Diagram	32
4.3.3	Deskripsi Use Case	34
4.4	Rancangan Basis Data	38
4.4.1	ERD (Entity Relationship Diagram)	38
4.4.2	Transformasi Diagram ERD ke LRS	39
4.4.3	LRS (Logical Record Structure)	40
4.4.4	Tabel	41
4.4.5	Spesifikasi Basis Data	44
4.4.6	Rancangan Keluaran	51
4.4.7	Rancangan Masukan	52
4.5	Struktur Tampilan Layar	54

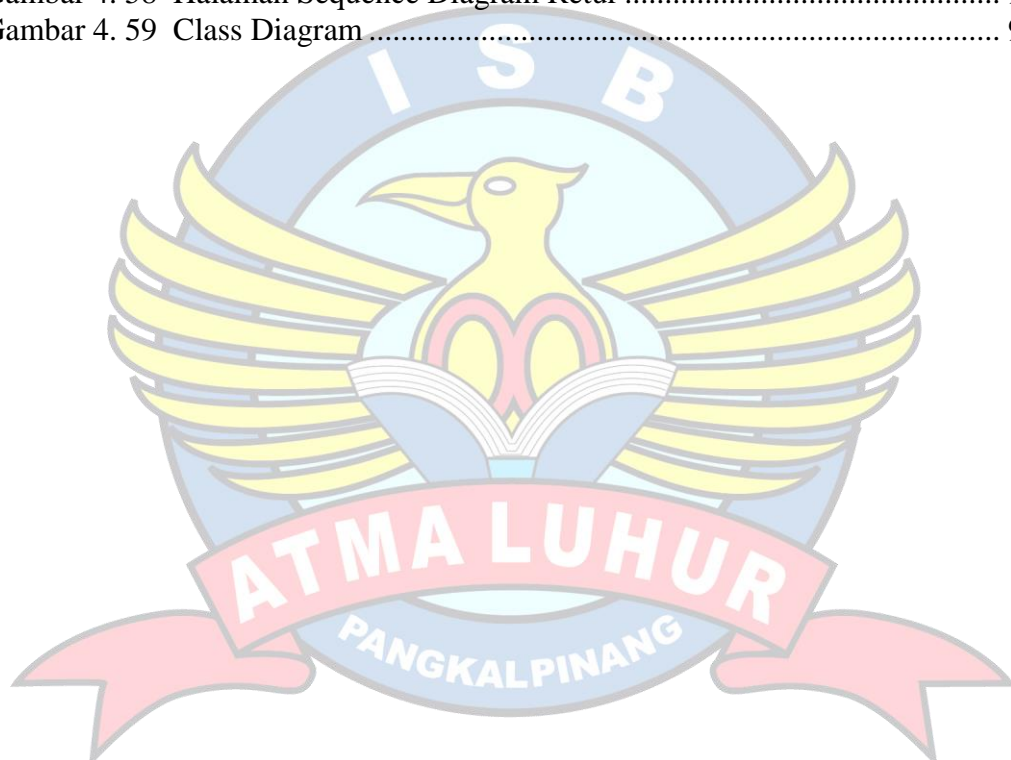
4.6	Rancangan Layar	54
4.7	Sequence Diagram	84
4.8	Class Diagram.....	97
BAB V		
PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	98
5.2	Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA		100
LAMPIRAN.....		102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1	Struktur Organisasi BUMDes Karya Mandiri.....	19
Gambar 4. 2	<i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan Barang Dagangan.....	23
Gambar 4. 3	<i>Activity Diagram</i> Proses Retur Barang.....	24
Gambar 4. 4	<i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Penjualan Barang.....	25
Gambar 4. 5	<i>Activity Diagram</i> Proses Pembayaran Melalui Perbankan.....	26
Gambar 4. 6	<i>Activity Diagram</i> Proses Laporan BUMDes.....	27
Gambar 4. 7	<i>Package Diagram</i>	32
Gambar 4. 8	<i>Use Case Diagram</i> Master.....	32
Gambar 4. 9	<i>Use Case Diagram</i> Transaksi Bank.....	33
Gambar 4. 10	<i>Use case diagram</i> Penjualan Barang.....	33
Gambar 4. 11	<i>Use case diagram</i> Laporan.....	33
Gambar 4. 12	<i>ERD (Entity Relationship Diagram)</i>	38
Gambar 4. 13	Transformasi Diagram ERD ke LRS.....	39
Gambar 4. 14	LRS (<i>Logical Relationship Structure</i>).....	40
Gambar 4. 15	Struktur Tampilan Layar.....	54
Gambar 4. 16	Halaman Rancangan Layar Login.....	54
Gambar 4. 17	Halaman Rancangan Layar Menu Utama.....	55
Gambar 4. 18	Halaman Rancangan Layar Data Barang.....	56
Gambar 4. 19	Halaman Rancangan Layar Tambah Barang.....	57
Gambar 4. 20	Halaman Rancangan Layar Edit Barang.....	58
Gambar 4. 21	Halaman Rancangan Layar Data Supplier.....	59
Gambar 4. 22	Halaman Rancangan Layar Tambah Supplier.....	60
Gambar 4. 23	Halaman Rancangan Layar Edit Supplier.....	61
Gambar 4. 24	Halaman Rancangan Layar Data Pelanggan.....	62
Gambar 4. 25	Halaman Rancangan Layar Tambah Pelanggan.....	63
Gambar 4. 26	Halaman Rancangan Layar Edit Pelanggan.....	64
Gambar 4. 27	Halaman Rancangan Layar Data Nota.....	65
Gambar 4. 28	Halaman Rancangan Layar Tambah Nota.....	66
Gambar 4. 29	Halaman Rancangan Layar Detail Nota.....	67
Gambar 4. 30	Halaman Rancangan Layar Cetak Nota.....	68
Gambar 4. 31	Halaman Rancangan Layar Data Fasilitas Bank.....	69
Gambar 4. 32	Halaman Rancangan Layar Tambah Fasilitas Bank.....	70
Gambar 4. 33	Halaman Rancangan Layar Data Bukti Transfer.....	71
Gambar 4. 34	Halaman Rancangan Layar Tambah Bukti Transfer.....	72
Gambar 4. 35	Halaman Rancangan Layar Detail Bukti Transfer.....	73
Gambar 4. 36	Halaman Rancangan Layar Cetak Bukti Transfer.....	74
Gambar 4. 37	Halaman Rancangan Layar Data Pesanan.....	75
Gambar 4. 38	Halaman Rancangan Layar Tambah Pesanan.....	76
Gambar 4. 39	Halaman Rancangan Layar Detail Pesanan.....	77
Gambar 4. 40	Halaman Rancangan Layar Cetak Pesanan.....	78
Gambar 4. 41	Halaman Rancangan Layar Data Faktur.....	79
Gambar 4. 42	Halaman Rancangan Layar Tambah Faktur.....	80
Gambar 4. 43	Halaman Rancangan Layar Data Retur.....	81
Gambar 4. 44	Halaman Rancangan Layar Tambah Retur.....	82
Gambar 4. 45	Halaman Rancangan Layar Laporan Pendapatan Penjualan.....	83

Gambar 4. 46	Halaman Sequence Diagram Login.....	84
Gambar 4. 47	Halaman Sequence Diagram Barang.....	85
Gambar 4. 48	Halaman Sequence Diagram Supplier.....	86
Gambar 4. 49	Halaman Sequence Diagram Pelanggan	87
Gambar 4. 50	Halaman Sequence Diagram Nota	88
Gambar 4. 51	Halaman Sequence Diagram Cetak Nota	89
Gambar 4. 52	Halaman Sequence Diagram Fasilitas Bank	90
Gambar 4. 53	Halaman Sequence Diagram Bukti Transfer.....	91
Gambar 4. 54	Halaman Sequence Diagram Cetak Bukti Transfer	92
Gambar 4. 55	Halaman Sequence Diagram Pesanan	93
Gambar 4. 56	Halaman Sequence Diagram Cetak Pesanan.....	94
Gambar 4. 57	Halaman Sequence Diagram Faktur.....	95
Gambar 4. 58	Halaman Sequence Diagram Retur	96
Gambar 4. 59	Class Diagram	97



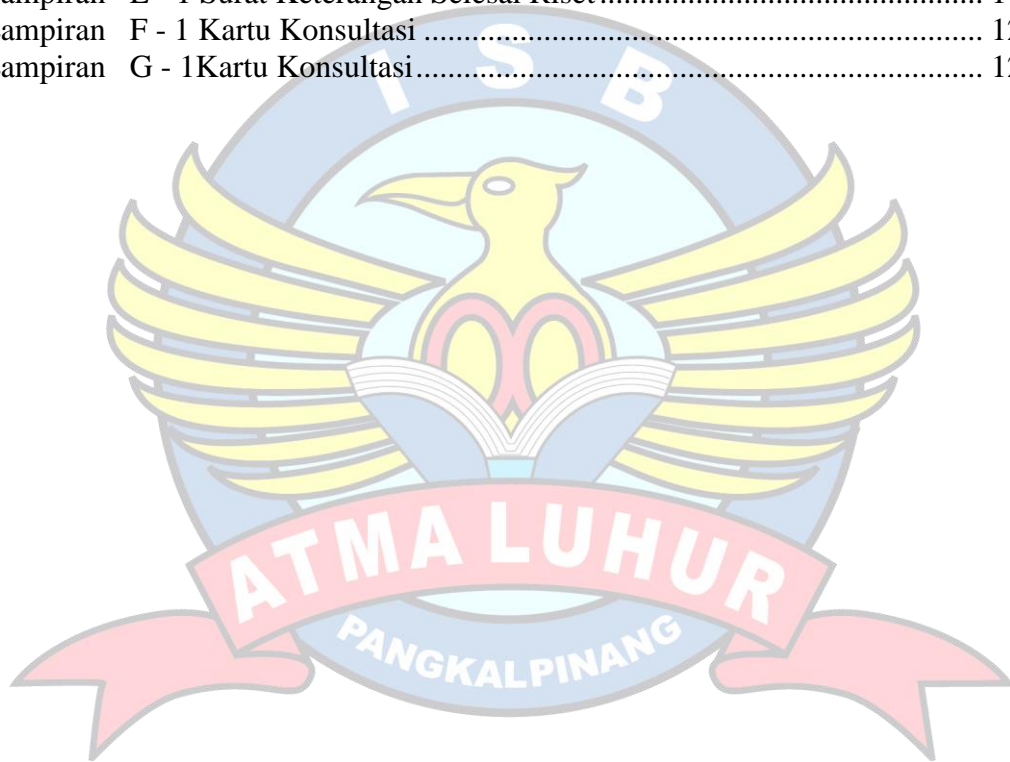
DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Pelanggan.....	41
Tabel 4. 2 Tabel Fasilitas Bank.....	41
Tabel 4. 3 Tabel Bukti Transfer	41
Tabel 4. 4 Tabel Supplier	41
Tabel 4. 5 Tabel Pesanan	42
Tabel 4. 6 Tabel Faktur	42
Tabel 4. 7 Tabel Retur.....	42
Tabel 4. 8 Tabel Cantum.....	42
Tabel 4. 9 Tabel Nota.....	43
Tabel 4. 10 Tabel Isi.....	43
Tabel 4. 11 Tabel Barang	43
Tabel 4. 10 Tabel Kembali.....	43
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	44
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Fasilitas Bank	45
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Bukti Transfer	45
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Supplier	46
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	47
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Faktur	47
Tabel 4. 19 Spesifikasi Basis Data Retur	48
Tabel 4. 20 Spesifikasi Basis Data Cantum	48
Tabel 4. 21 Spesifikasi Basis Data Nota	49
Tabel 4. 22 Spesifikasi Basis Data Isi.....	49
Tabel 4. 23 Spesifikasi Basis Data Barang	50
Tabel 4. 24 Spesifikasi Basis Data Kembali.....	50




DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A - 1 Pendapatan Penjualan.....	103
Lampiran A - 2 Retur	104
Lampiran A - 3 Nota	105
Lampiran B - 1 Pesanan	107
Lampiran C - 1 Bukti Transfer.....	109
Lampiran C - 2 Pesanan	110
Lampiran C - 3 Nota	111
Lampiran D - 1 Barang	113
Lampiran D - 2 Pelanggan	114
Lampiran D - 3 Faktur.....	115
Lampiran D - 4 Retur	116
Lampiran E - 1 Surat Keterangan Selesai Riset.....	118
Lampiran F - 1 Kartu Konsultasi	120
Lampiran G - 1Kartu Konsultasi.....	122



DAFTAR SIMBOL

Activity Diagram

 Status Awal yaitu sebuah diagram aktivitas yang memiliki sebuah status awal


Start Point

 memperlihatkan Sebuah aliran kerja berakhir

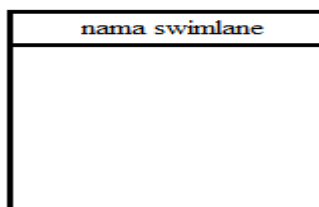
End Point

 menggambarkan sebuah langkah-langkah dalam aliran kerja

Activity


 asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu

Decision




Untuk memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang akan terjadi

Use Case Diagram

 mewakili peran orang, sistem yang berhubungan yang lain, atau alat untuk bisa berkomunikasi yang lain

Actor

 Suatu Abstraksi dan Interaksi Antara Sistem dan Aktor

Use Case

Association →

Abstraksi penghubung antara aktor dengan use case

Sequence Diagram



Menggambarkan Orang Yang sedang berinteraksi dengan sistem

Actor



menggambarkan sebuah penggambaran dari form

Boundary Class



Control Class

menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel



Entity Class

menggambarkan hubungan yang akan dilakukan

→
Message

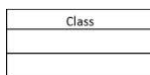
menggambarkan Pengiriman pesan



Focus control

menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message

Class Diagram



himpunan dari objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama

Class

—————
Association

apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

ERD (Entity Relationship Diagram)



suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai



untuk menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda

Relasi



sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut

Garis



