



**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PIUTANG USAHA
BERBASIS WEB (PHP)
PADA PT XXX**

RACHMARISSA

41808120023

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2011**



**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PIUTANG USAHA
BERBASIS WEB (PHP)
PADA PT XXX**

Laporan tugas akhir

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Kelulusan Program S-1
Jurusan Sistem Informasi

RACHMARISSA

41808120023

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2011**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41808120023
Nama : RACHMARISSA
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PIUTANG
USAHA BERBASIS WEB (PHP) PADA PT. XXX

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

Jakarta,.....

Materi Rp. 6000

(RACHMARISSA)

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41808120023
Nama : RACHMARISSA
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PIUTANG
USAHA BERBASIS WEB (PHP) PADA PT. XXX

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN

JAKARTA,

Nur Ani, ST, MMSI
Pembimbing

Nur Ani, ST, MMSI
Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi

Sarwati Rahayu, ST, MMSI
KaProdi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Nur Ani, ST, MMSI selaku pembimbing tugas akhir dan koordinator tugas akhir pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.
2. Bapak dan ibu dosen sistem informasi mercu buana kelas karyawan tahun 2008 – 2011.
3. Mama, Papa dan saudara/i ku (abang i'am, ayuk sari, k inna) tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
4. Teman – teman Mercubuana kelas PKK angkatan 14 / 2008 (mas shendy, mas dody, mas dody jr, yogi, dipta, adon, rahman, santa, dwi, haryati, ully, eddy, suhandi, rudi, rohwan).
5. Teman – teman Card center Bank Bukopin.

6. Pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis baik langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Jakarta, Februari 2011

Rachmarissa

ABSTRACT

Now, we are in the era of information-based competition. Information becomes a valuable asset for a business institution in order to win the business competition. Higher education also has used information to run efficiently their academic processes. Mercubwana University, as one of the best PT.XXX, has used Information System, to run its academic and student affairs processes.

To achieve it, software development process is done based on discipline software engineering. Software development model used in this study is waterfall model. This thesis will explain the activities and results produced in each development phases.

Scope of design and implementation of PT.XXX are limited to one process, that is lecture-scheduling process. At the last phase, software development process and results are evaluated. What has been done and what has not been done through this software development will be discussed in the last part of this thesis.

Key word : Information System &
Software engineering

xii + 65 halaman; 16 gambar; 15 tabel; 1 lampiran; 1 dokumentasi teknis
Daftar acuan: 29 (1987-1999)

ABSTRAK

Saat ini, dunia telah memasuki era persaingan berbasiskan informasi. Informasi menjadi aset yang berharga bagi suatu institusi bisnis dalam memenangkan persaingan bisnis. Dengan memanfaatkan informasi untuk mengefisienkan proses-proses kegiatan yang ada di dalamnya. PT.XXX, sebagai salah satu perusahaan yang sedang berkembang di Indonesia, telah memanfaatkan Sistem Informasi yang disebut Sistem Informasi pengelolaan piutang usaha berbasis web dalam proses-proses kegiatan pembuatan laporan piutang usaha.

Untuk itu, dilakukan proses pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada rekayasa perangkat lunak yang benar. Model pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *waterfall*. Laporan skripsi ini akan menguraikan aktifitas-aktifitas dan produk-produk yang dihasilkan pada masing-masing tahap pengembangan.

Desain dan implementasi untuk PT.XXX Pada tahap akhir pengembangan perangkat lunak, dilakukan evaluasi terhadap proses dan produk pengembangan perangkat lunak. Hal-hal apa yang telah dilakukan dan apa yang belum dilakukan pada pengembangan perangkat lunak ini akan diulas pada bagian akhir skripsi ini.

*Kata kunci: Sistem Informasi Piutang usaha &
Rekayasa Perangkat Lunak*

xii + 65 halaman; 16 gambar; 15 tabel; 1 lampiran; 1 dokumentasi teknis
Daftar acuan: 29 (1987-1999)

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACKTION	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Batasan Masalah	2
1.3 Tujuan Penulisan	3
1.4 Metode Penulisan	3
1.5 Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak	5
1.6 Metode Pemodelan	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Sistem	8
2.1.1 Konsep Dasar Analisa dan Perancangan	9
2.1.2 Karakteristik Sistem	9
2.1.3 Definisi Informasi dan Sistem Informasi	10
2.2 Unifed Modeling Language (UML).....	14

2.2.1	Use Case Diagram	15
2.2.1.1	Class Diagram	15
2.2.1.2	Activity Diagram	17
2.2.1.3	Sequence Diagram	18
2.3	Database MySQL	19
2.4	Pre-text hyper processor (PHP)	20
2.5	Pengertian Piutang Usaha	22
2.6	Pengertian Website	25
2.6.1	Konsep Dasar Program	25
2.6.2	Pengertian Web Broser dan HTML	27
2.7	Internet dan Intranet	27
BAB III ANALISA MASALAH DAN PERANCANGAN		
3.1	Sejarah dan Struktur Perusahaan	28
3.2	Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML	30
3.2.1	Use Case Bisnis Sistem yang Berjalan	30
3.2.2	Diagram Activity Order Pesanan	31
3.2.3	Diagram Activity Pelanggan Menerima Invoice	32
3.2.4	Diagram Activity Melakukan Pembayaran	33
3.3	Analisa sistem yang diusulkan	34
3.3.1	Sistem Use Case Yang Diusulkan	35
3.3.2	Diagram Activity Finance	37
3.3.3	Diagram Activity Pelanggan	38
3.3.4	Diagram Sequence Pelanggan	39

3.3.5	Diagram Sequence Finance Kelola Data Piutang Dan Pelanggan	40
3.3.6	Skema Relasi Class Diagram	40
3.4	Perancangan Struktur Basis Data	42
3.5	Perancangan Masukkan dan Keluaran	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		
4.1	Implementasi Aplikasi	50
4.1.1	Spesifikasi Kebutuhan	50
4.2	Implementasi Basis Data	51
4.3	Implementasi Tampilan	52
4.3.1	Tampilan Utama	52
4.3.2	Tampilan Login User	53
4.3.3	Tampilan Piutang Usaha	53
4.3.4	Tampilan Login Admin	54
4.3.5	Tampilan Menu Pelanggan	54
4.3.6	Tampilan Master Customer	55
4.3.7	Tampilan List Customer	55
4.4	Pengujian	56
4.4.1	Skenario Pengujian	56
4.4.2	Analisa Pengujian	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran	61

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Analisis	13
Gambar 3.1 Use-Case Bisnis SI Outstanding Piutang yang Berjalan	31
Gambar 3.2 Diagram Aktifitas Order Sistem Berjalan	32
Gambar 3.3 Diagram Aktifitas Pelanggan Menerima Invoice yang Berjalan ..	33
Gambar 3.4 Diagram Aktifitas Pembayaran Invoice yang Berjalan	34
Gambar 3.5 Sistem Use Case yang Diusulkan	35
Gambar 3.6 Aktifitas Mengelola Data Pelanggan dan Data Piutang	37
Gambar 3.7 Diagram Aktifity Pelanggan	38
Gambar 3.8 Sequence Diagram Pelanggan Lihat Data Piutang	39
Gambar 3.9 Sequence Diagram Finance Kelola Data Piutang/Pelanggan	40
Gambar 3.10 Diagram Hubungan Antar Objek	42
Gambar 3.11 Perancangan Halaman Utama	45
Gambar 3.12 Perancangan Halaman Login Untuk Autentifikasi User	46
Gambar 3.13 Perancangan Halaman Tampil Input Data Invoice	47
Gambar 3.14 Perancangan Halaman Tampil Daftar Piutang Outstanding	47
Gambar 3.15 Perancangan Halaman Master Customer	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Skenario Use Case Finance Kelola Data Pelanggan	35
Tabel 3.2	Skenario Use Case Finance Kelola Data Piutang	36
Tabel 3.3	Skenario Use Case Pelanggan Verifikasi Akun Data	36
Tabel 3.4	Skenario Use Case Pelanggan Lihat Data Piutang	36
Tabel 3.5	Struktur Tabel Finance	42
Tabel 3.6	Struktur Tabel Outstanding	43
Tabel 3.7	Struktur Tabel Login	43
Tabel 3.8	Struktur Tabel Master Barang	44
Tabel 3.9	Struktur Tabel Master Customer	44
Tabel 4.1	Data Pelanggan	46
Tabel 4.2	Finance	46
Tabel 4.3	Outstanding	46
Tabel 4.4	Login	47
Tabel 4.5	Master Stock	47
Tabel 4.6	Skenario Pengujian	51