



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
KIRANI BUTIK
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

**LULUK ISTIQOMAH
0822300100**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
MARET 2013**



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
KIRANI BUTIK
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

**LULUK ISTIQOMAH
0822300100**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
MARET 2013**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : LULUK ISTIQOMAH
NIM : 0822300100
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA KIRANI BUTIK
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Ketua Program Studi,

*09/13
10/14 Melati Suci*

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Pangkalpinang, Maret 2013

Dosen Pembimbing,

apc Ibnu Choirul Awwal

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Panitia Penguji

Ketua,

Sujono

(Sujono, M.Kom)

Anggota,

Indah Sari

(Indah Sari, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

Dr. Moedjiono

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua
Bagian Akademik

Bambang Adiwino

(Bambang Adiwino, M.Kom)

ABSTRAKSI

Penjualan tunai merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap perusahaan, terutama yang bergerak dibidang perdagangan. Oleh karena itu untuk membantu dan mengawasi kegiatan penjualan tersebut, maka diperlukan dukungan Sistem Informasi yang baik dan akurat, sehingga dapat mengikuti perkembangan perusahaan yang sedang tumbuh pesat saat ini. Hal ini disebabkan oleh semakin banyaknya transaksi dan besarnya biaya transaksi yang terjadi sehingga sampai saat ini dokumen–dokumen penjualan tunai maupun laporan penjualan tunai masih ditangani secara manual.

KIRANI BUTIK adalah sebuah usaha dagang yang bergerak dalam penjualan tunai pakaian. Sistem pengolahan data penjualan tunai pada KIRANI BUTIK sampai saat ini masih dilakukan dengan cara manual, sehingga sering terjadi keterlambatan informasi yang dihasilkan seperti pembuatan laporan data barang yang terjual. Seringnya terjadi kesalahan dalam perhitungan dalam sistem penjualan tunai tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi penjualan tunai yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan perusahaan dagang tersebut. Sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem yang sedang berjalan saat ini. Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi yang diusulkan ini secara baik dan benar, kemungkinan pengawasan atau kontrol terhadap pemrosesan penjualan menjadi lebih mudah dan efisien.

KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati, penulis panjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karuniaNya-lah sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini, yang merupakan hasil penyerapan ilmu pengetahuan selama ini yang diperoleh dalam mengikuti pendidikan di STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Penulisan Tugas Akhir ini di maksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menenpuh jenjang Diploma III pada Program Studi Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyajikan Tugas Akhir ini sesuai dengan judul yang dipilih, tetapi penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini belum mencapai suatu tingkat kesempurnaan yang optimal, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, atas Rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga
2. Kedua orang tua saya beserta keluarga yang tercinta yang telah memberikan dorongan, baik berupa moril maupun materil dalam menyelesaikan Tugas akhir ini.
3. Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
5. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Ibu Witri selaku pemilik Butik.
7. Staf dan pegawai STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
8. Teman-teman yang telah bersedia membantu didalam penyusunan Tugas Akhir ini yang pada kesempatan ini tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

Semoga Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak, khususnya mahasiswa / mahasiswi STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Akhir kata kepada Allah SWT, penulis kembalikan segala-segalanya, jika terdapat kekurangan itu datangnya dari penulis pribadi, dan apabila ada kebenaran didalamnya semata-mata datangnya dari Allah SWT, semoga ini dapat dijadikan tambahan ilmu pengetahuan bagi penulis, bermanfaat dan berguna bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa / mahasiswi STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Pangkalpinang, Januari 2013

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 : Struktur Organisasi KIRANI BUTIK	25
Gambar III.2 : Activity Diagram Proses Pencatatan Data Barang.....	27
Gambar III.3 : Activity Diagram Pemesanan barang.....	28
Gambar III.4 : Activity Diagram Pembayaran Nota	29
Gambar III.5 : Activity Diagram Laporan Penjualan.....	30
Gambar III.6 : Use Case Diagram.....	33
Gambar IV.1 : Entity Relationship Diagram.....	37
Gambar IV.2 : Transformasi Diagram ERD ke LRS	38
Gambar IV.3 : Logical Record Structure	39
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan	46
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Menu Utama	47
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Entry Data Barang	48
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Entry Entry Pesanan.....	49
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Entry Retur.....	50
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Cetak Nota	51
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Laporan Penjualan	52
Gambar IV.11 : Sequence Diagram Entry Data Barang	53
Gambar IV.12 : Sequence Diagram Entry Pesanan	54
Gambar IV.13 : Sequence Diagram Entry Cetak Nota	55
Gambar IV.14 : Sequence Diagram Cetak Retur	56
Gambar IV.15 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	57
Gambar IV.16 : Class Diagram.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN	
Lampiran A-1 : Nota	62
Lampiran A-2 : Laporan penjualan	63
LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN	
Lampiran B-1 : Data Barang	64
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN SISTEM USULAN	
Lampiran C-1 : Nota	65
Lampiran C-2 : Laporan Penjualan	66
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN SISTEM USUSLAN	
Lampiran D-1 : Data Barang	67
Lampiran D-2 : Data Pesanan	68
Lampiran D-3 : Data Retur	69
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel data barang.....	39
Tabel IV.2 : Tabel data Pesanan	39
Tabel IV.3 : Tabel detailpesan	40
Tabel IV.4 : Tabel Nota	40
Tabel IV.5 : Tabel detailretur.....	40
Tabel IV.6 : Tabel retur.....	40
Tabel IV.7 : Spesifikasi Basis Data Tabel barang.....	41
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pesanan	42
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Tabel Detailpesan.....	42
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Tabel Nota.....	43
Tabel IV.11 : Spesifikasi Basis Data Tabel detailretur	43
Tabel IV.12 : Spesifikasi Basis Data Tabel Retur	44

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem .



End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

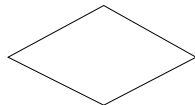


Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

Transition State

Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.



Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.

Join (Penggabungan)

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

Fork (Percabangan)

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

Black hole activities

Ada masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada satu atau lebih transisi.

Miracle activities

Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu start point dan dikehendaki ada satu atau lebih transisi.

State

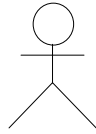
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.



Transition to self

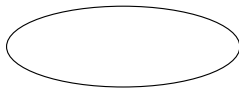
Menggambarkan hubungan antara state atau activity.

2. Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (user).



Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Association

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity

Menggambarkan kumpulan objek yang anggotanya berperan dalam sistem atau menggambarkan atau menyatakan suatu himpunan entitas.

Garis Penghubung

Menggambarkan hubungan suatu entitas dengan penghubung.

Relasi

Menggambarkan sehimpunan hubungan antar objek yang dibangun (relationship). Atau menggambarkan

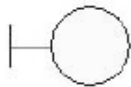
himpunan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.

4. Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu sistem



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



Control

Control digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas *control*, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas.



Object Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



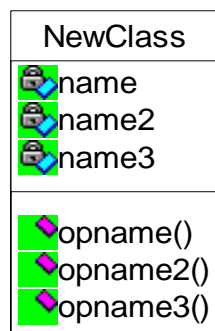
Activation

Menunjukkan periode selama suatu *object* atau *actor* sedang melakukan suatu tindakan.



Message yang dikirim untuk dirinya sendiri.

5. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek. *Class* memiliki tiga area pokok, yaitu : nama, atribut, *method*.

Nama menggambarkan nama dari *class*/objek.

Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh *property* tersebut.

Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa object dari *class*, yang mempengaruhi *behaviour*.

Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.

Aggregate

Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.

Multiplicity

1 1..*

Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

- | | |
|--------|---------------------|
| 1 | Tepat satu |
| 0..* | Nol atau lebih |
| 1..* | Satu atau lebih |
| 0..1 | Nol atau satu |
| 5..8 | Range 5 s.d 8 |
| 4..6,9 | Range 4 s.d 6 dan 9 |

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar.....	iv
Daftar Lampiran.....	v
Daftar Tabel	vi
Daftar Simbol.....	vii
Daftar Isi	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan.....	3
4. Batasan Masalah	3
5. Metode Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
1. Konsep Sistem Informsasi.....	8
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi.....	8
b. Konsep Sistem Informasi	9
2. Analisa dan Perancangan Sistem	
Berorientasi Obyek dengan UML.....	9
a. UML.....	9
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	11
1) Activity Diagram	11
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	12
3) Analisa Dokumen Masukan	12
4) Usecase Diagram.....	13

5) Deskripsi Usecase	15
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	15
1) ERD	15
2) LRS.....	18
3) Tabel.....	18
4) Spesifikasi Basis Data	19
5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	19
6) Rancangan Dokumen Masukan.....	19
7) Rancangan Layar Program	19
8) Sequence Diagram.....	20
9) Class Diagram (Entity Class)	21
3. Sistem Informasi Penjualan Tunai	23
a. Pengertian Penjualan	23
b. Sistem Penjualan Tunai.....	23

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi	24
a. Sejarah Organisasi.....	24
b. Tujuan Organisasi	24
c. Struktur Organisasi	24
d. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	25
2. Analisa Proses	26
3. Analisa Keluaran.....	30
4. Analisa Masukan.....	31
5. Identifikasi Kebutuhan	32
6. Usecase Diagram.....	33
7. Deskripsi Usecase	34

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data.....	37
a. ERD.....	37
b. Transpormasi ERD ke LRS.....	38
c. LRS	39
d. Tabel.....	39
e. Spesifikasi Basis Data.....	41
2. Rancangan Antar Muka.....	44
a. Rancangan Dokumen Keluaran.....	44
b. Rancangan Dokumen Masukan.....	45
c. Rancangan Dialog Layar.....	46
1) Struktur Tampilan	46
2) Rancangan Layar.....	47
d. Sequence Diagram	53
3. Rancangan Class Diagram (Entity Class)	58

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	59
2. Saran.....	59
Daftar Pustaka	61
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	62
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	64
Lampiran C Rancangan Keluaran	65
Lampiran D Rancangan Masukan.....	67
Lampiran E Surat Keterangan Riset.....	