



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
DISTRO ALFATIR PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Oleh :
WAWAN
0922300127

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2012

Created with



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
DISRO ALFATIR PANGKAPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya

Oleh :

WAWAN

0922300127

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2012

Created with



nitroPDF[®]

professional

download the free trial online at nitropdf.com/professional

download the free trial online at nitropdf.com/professional



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : WAWAN
Nomor Induk Mahasiswa : 0922300127
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : **SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA DISTRO ALFATIR DENGAN
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, Agustus 2012
Dosen Pembimbing,

10/8/12

(Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom)

Panitia Penguji

10/12/12
Ketua,

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Anggota,

(Fitriyani, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M. Sc)



Pembantu Ketua
Bidang Akademik

(Hadi Santoso, M. Kom)

Created with



nitro PDF

professional

download the free trial online at nitropdf.com/professional

download the free trial online at nitropdf.com/professional

ABSTRAKSI

Distro alfafir pangkalpinang berdiri pada bulan April tahun 2010. Distro alfafir pangkalpinang didirikan dan dipimpin langsung oleh Bapak Rusli dan beralamat di Jl.Mentok Pangkalpinang Bangka belitung. Distro Alfafir pangkalpinang bergerak dibidang penjualan Pakaian Pria.

Dalam Distro alfafir pangkalpinang proses penjualan dan pembayaran, dimana pembeli membeli barang pada Distro alfafir menggunakan nota dan pendataanya, seperti nama barang,serta laporan masih dicatat secara manual.

Masalah yang dihadapi adalah kegiatan pengolahan data masih dilakukan secara manual, sehingga menimbulkan berbagai masalah, seperti keterlambatan dalam menyajikan laporan penjualan kepada pimpinan, penyimpanan data yang kurang baik sehingga terjadi pemborosan waktu dalam pengelompokkan data, kurang terjaminnya keakuratan data dan kemungkinan terjadinya kesalahan pencatatan dan perhitungan atas Proses penjualan dan pembayaran yang terjadi.

Tujuan penulisan dalam tugas akhir ini diharapkan dapat membantu Distro Alfafir pangkalpinang dalam memperbaiki sistem yang ada dengan harapan pengolahan dan penyajian informasi penjualan tunai yang selama ini dilakukan secara manual dapat dipermudah dengan dibuatnya rancangan sistem informasi yang terkomputerisasi. Dengan adanya sistem komputerisasi ini, maka diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan seperti kemudahan pengguna sistem dalam menyediakan laporan – laporan yang bermutu serta memenuhi kebutuhan manajemen, efisiensi waktu dalam pelaksanaan kegiatan Penjualan dan pembayaran sehari-hari, dokumen-dokumen keluaran yang dihasilkan lebih berkualitas dan informatif, meningkatkan efektifitas dalam pengolahan data agar dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan lengkap serta dapat dihasilkan setiap saat jika diperlukan dan meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) ini dengan judul “Rancangan Sistem Informasi Penjualan Tunai Dengan Metodologi Berorientasi Obyek pada Distro Alfafir pangkalpinang”.

Adapun tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Ahli Madya (D3) Program Studi Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Allah SWT, Penguasa Alam Semesta, Yang Maha Memberi Petunjuk dan Memberi Pertolongan kepada Hamba-Nya, sehingga dapat memberi kemudahan, ketenangan, kelancaran, dan kesehatan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga tercinta, ibu, ayah, dan kakak-kakakku yang selalu memberi dukungan baik materil dan spirituil. Karena doa dan restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan Tugas Akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan. Semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi salah satu hal yang membahagiakan dan membanggakan bagi kalian.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Wishnu Aribowo Probonegoro, M. Kom, selaku Dosen Pembimbing TA.
6. Bapak Rusli, selaku pemilik Distro Alfafir Pangkalpinang.

7. Teman-teman Stmik Atma Luhur, Sulhadi, mariadi, AsmilFelandi, dan teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan semua.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa/mahasiswi STMIK Atma Luhur Luhur khususnya.

Pangkalpinang, juni 2012

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 : Struktur Organisasi Distro Alfafir	26
Gambar III.2 : Activity Diagram Proses Catat Daftar Harga	28
Gambar III.3 : Activity Diagram Proses Penjualan Dan Pembayaran	29
Gambar III.4 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan	30
Gambar III.5 : Use Case Diagram System Usulan	35
Gambar IV.1 : ERD	42
Gambar IV.2 : Tranpormasi ERD ke LRS	43
Gambar IV.3 : LRS	44
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan Layar Distro Alfafir	54
Gambar IV.5 : Rancangan Layar From Menu Utama Distro Alfafir	55
Gambar IV.6 : Rancangan Layar From Menu Master	55
Gambar IV.7 : Tampilan Layar Entry Data Barang	56
Gambar IV.8 : Tampilan Layar Entry Data Pelanggan	57
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Menu Transaksi	58
Gambar IV.10 : Tampilan Layar Entry Pesanan	59
Gambar IV.11 : Tampilan Layar Cetak Nota	60
Gambar IV.12 : Tampilan Layar Cetak Struck	61
Gambar IV.13 : Rancangan Menu Laporan	62
Gambar IV.14 : Rancangan Layar cetak laporan penjualan Nota	63
Gambar IV.15 : Rancangan Layar cetak laporan penjualan Struck	63
Gambar IV.16 : Sequence Diagram Entry Data Barang	64
Gambar IV.17 : Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	65
Gambar IV.18 : Sequence Diagram Entry Pesanan	66
Gambar IV.19 : Sequence Diagram Cetak Nota	67
Gambar IV.20 : Sequence Diagram Cetak Struck	68
Gambar IV.21 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan Nota	69
Gambar IV.22 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan Struck	70
Gambar IV.23 : Class Diagram	71

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan	
A-1 Nota	76
A-2 :Laporan Penjualan	77
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	
B-1 :Data barang	79
Lampiran C : Rancangan Keluaran	
C-1 :Nota	81
C-2 :Struck	82
C-3 :laporan penjualan Nota	83
C-4 :laporan penjualan Struck	84
Lampiran D : Rancangan Masukan	
D-1 :Data Barang	86
D-2 :Data Pealanggan	87
D-3 :Data Pesanan	88
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	
Surat Keterangan Riset	90
Kartu Bimbingan	91

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 Tabel Pelanggan	45
Tabel IV.2 Tabel Pesanan	45
Tabel IV.3 Tabel Detail Isi	45
Tabel IV.4 Tabel Barang	45
Tabel IV.5 Tabel Detail dapat	45
Tabel IV.6 Tabel struck	46
Tabel IV.7 Tabel Nota	46
Tabel IV.8 Spesifikasi Basis Data File Pelanggan	47
Tabel IV.9 Spesifikasi Basis Data File Pesanan	47
Tabel IV.10 Spesifikasi Basis Data File Detail Isi	48
Tabel IV.11 Spesifikasi Basis Data File Barang	49
Tabel IV.12 Spesifikasi Basis Data File Nota	49
Tabel IV.13 Spesifikasi Basis Data File Detail Dapat	50
Tabel IV.12 Spesifikasi Basis Data File Struck	51

DAFTAR SIMBOL

Activity Diagram

Start Point



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis



Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.



Decision Points, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.

[....] *Guards* (kunci), sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuah transisi, harus konsisten dan tidak overlap.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state

Use Case Diagram



Actor

Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case .



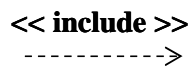
Use Case

Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).



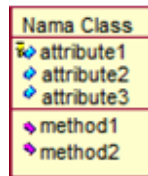
Relasi/Asosiasi

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.



Asosiasi yang termasuk didalam use case lain, yang bersifat harus dilakukan bila use case lain tersebut dilakukan.

CLASS DIAGRAM



Class

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku



Asosiasi

Menggambarkan hubungan yang terjadi



Agregasi

Menggambarkan suatu class terdiri dari class yang lain atau suatu class adalah bagian dari class lain



Multiplicity

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

- 1 Tepat satu
- 0..* Nol atau lebih
- 1..* Satu atau lebih

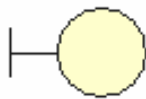
- 0..1 Nol atau satu
- 5..8 range 5 s.d. 8
- 4..6,9 range 4 s.d. 6 dan 9

Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



Boundary

Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya window, dialogue box atau screen(tampilan layar).



Control

Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas



Entity

Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu database.



Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.



Recursive

sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.



Lifeline

Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation



Activation

Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata pengantar	ii
Daftar gambar	iv
Daftar lampiran	v
Daftar table	vi
Daftar simbol	vii
Daftar isi	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar belakang	1
2. Masalah	2
3. Tujuan penulisan	3
4. Batasan masalah	3
5. Metode penelitian	4
6. Sistematika penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
1. Konsep sistem informasi	7
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi	7
b. Konsep Sistem Informasi	8
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML	8
a. UML	8
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	10
1) Activity Diagram	10
2) Analisa Dokumen Keluaran	12
3) Analisa Dokumen Masukan	12
4) Usecase Diagram	12
5) Deskripsi Usecase Diagram	14
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	15
1) ERD	15
2) LRS	18
3) Tabel	18
4) Spesifikasi Basis Data	18
5) Rancangan Dokumen Keluaran	19
6) Rancangan Dokumen Masukan	19
7) Rancangan Layar Program	19
8) Sequence Diagram	20
9) Class Diagram (Entity Class)	22
3. Teori pendukung	24
a. Teori Sistem Penjualan	24
b. Sistem penjualan Tunai	24

BAB III	ANALISA SISTEM	25
1.	Tinjauan Organisasi	25
a.	Sejarah Berdirinya Organisasi	25
b.	Struktur Organisasi distro Alfafir	25
1)	Struktur Organisasi	26
2)	Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab	26
2.	Analisa Proses	27
1)	Proses Bisnis	27
2)	Activity Diagram	28
3.	Analisa Keluaran	31
4.	Analisa Masukan	32
5.	Identifikasi Kebutuhan	33
6.	Usecase Diagram	35
7.	Deskripsi Usecase	36
BAB IV	RANCANGAN SISTEM	42
1.	Rancangan Basis Data	42
a.	ERD	42
b.	Transformasi ERD ke LRS	43
c.	LRS	44
d.	Tabel	45
e.	Spesifikasi Basis Data	46
2.	Rancangan Antar Muka	51
a.	Rancangan Dokumen Keluaran	51
b.	Rancangan Dokumen Masukan	53
c.	Rancangan Dialog Layar	54
1)	Struktur Tampilan	54
2)	Rancangan Layar	55
d.	Sequence Diagram	64
3.	Rancangan Class Diagram (Entity Class)	71
BAB V	PENUTUP	72
1.	Kesimpulan	72
2.	Saran	73
Daftar pustaka	74
Lampiran A	Keluaran Sistem Berjalan	75
Lampiran B	Masukan Sistem Berjalan	78
Lampiran C	Rancangan Keluaran	80
Lampiran D	Rancangan Masukan	85
Lampiran E	Surat Keterangan Riset	89