



SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
**TOKO BANGUNAN MITRA BARU
PUDING BESAR**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
0722300045	RISMAWATI

NOMOR KKP : 009/KKP/SAL/MEL/JAN/2010
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG

SEMESTER GANJIL

2009/2010



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Manajemen Informatika

Jenjang : D3

Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA TOKO BANGUNAN
MITRA BARU

NIM	NAMA
0722300045	RISMAWATI

Disetujui pada KKP periode semester ganjil tahun ajaran 2009/2010


Pangkalpinang, Januari 2010

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika


(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)



Dosen pembimbing

21/10
/01

(Melati Suci Mayasari, S.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

RISMAWATI 0722300045

Telah selesai melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada :

Nama Instansi : Toko Bangunan Mitra Baru

Alamat : Jl. Raya No.1A Simpang Empat (4) Puding Besar

Pembimbing praktek

Tanggal : Januari 2010



(Evo Andera)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya, karena berkat rahmat dan karunia-Nya-lah sehingga penulis dapat menyelesaikan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini sebagaimana yang diharapkan.

Penulisan KKP ini dimaksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang Diploma III (D3) pada jurusan Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas KKP ini dengan sebaik-baiknya.

Dengan menyusun tugas ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika
3. Ibu Melati Suci Mayasari, S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan banyak waktunya untuk memberikan pengarahan kepada saya.
4. Bapak Suhardi, SE selaku selaku pemilik Toko Bangunan Mitra Baru.
5. Kedua orang tua saya beserta keluarga yang tercinta yang telah memberikan dorongan, baik moral maupun material dalam menyelesaikan KKP.

6. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini serta teman-teman ku yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan kami terima dengan senang hati. Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Pangkalpinang, Januari 2010

(Rismawati)

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



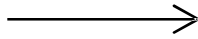
Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas

End Point



Menggambarkan akhir dari aktivitas



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state



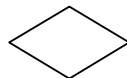
Activity State

Menggambarkan proses bisnis



Synchronization

Menunjukkan apabila ada dua atau lebih aliran (transisi) yang bertemu atau yang bercabang ada transisi paralel



Decision

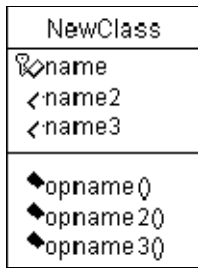
Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas

Simbol Class Diagram



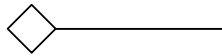
Class

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku



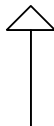
Asosiasi

Menggambarkan hubungan yang terjadi



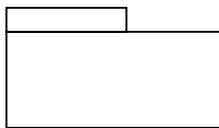
Agregasi

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



Generalisasi / Inheritance

Menggambarkan satu atau sekumpulan class mewarisi atribut atau method dari suatu class



Package

Digunakan untuk mengelompokkan class-class yang mempunyai persamaan



Multiplicity

1

Tepat satu

0..*

Nol atau lebih

1..*

Satu atau lebih

M0.1	Nol atau satu
e5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9
n	
g	
g	
a	

mbarkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi	6
Gambar 4.1 : Activity Diagram Catat Data Barang.....	11
Gambar 4.2 : Activity Diagram Transaksi Penjualan.....	12
Gambar 4.3 : Activity Diagram Pembuatan Laporan	12
Gambar 4.4 : Pemodelan Data Konseptual	13
Gambar 4.5 : Logical Record Structure	13
Gambar 4.6 : Struktur Tampilan	21
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Form Menu Utama	22
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Form Menu Master	23
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Form Entry Barang.....	24
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Form Entry Pelanggan.....	25
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Form Menu Transaksi	26
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Form Entry Pesanan	27
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Form Cetak Nota.....	28
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Form Menu Laporan.....	29
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	30

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Relational Data Pelanggan	16
Tabel 4.2 : Relational Data Model Pesanan	16
Tabel 4.3 : Relational Data Detail Pesan	16
Tabel 4.4 : Relational Data Barang	16
Tabel 4.5 : Relational Data Nota	16
Tabel 4.6 : Spesifikasi Basis Data Pelanggan	17
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data Pesanan	18
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Detail Pesan	18
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Barang	19
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Nota	20

LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1 : Formulir Masukan dan Keluaran.....	34
LAMPIRAN 2 : Listing Program.....	38
LAMPIRAN 3 : Keluaran Program	53
LAMPIRAN 4 : Lembar Berita Acara	55

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	i
Daftar Simbol	iii
Daftar Gambar	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Lampiran	viii
Daftar Isi	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Permasalahan	3
5. Metode Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan	4
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah Singkat Toko Toko Bangunan Mitra Baru	5
2. Struktur Organisasi	5
3. Fungsi dan Kegiatan serta Tanggung Jawab.....	6
BAB III INFRASTRUKTUR	
1. Spesifikasi Hardware	7
2. Spesifikasi Software	9
BAB IV STUDY KASUS	
1. Proses Bisnis	10
2. Aturan Bisnis	11

3.	Rancangan Basis Data	14
a.	Pemodelan Data konseptual	14
b.	Logical Record Structure	15
c.	Model Data Retional	16
d.	Spesifikasi Basis Data	17
4.	Struktur Tampilan	21
5.	Rancangan Layar	22
BABV	PENUTUP	
1.	Kesimpulan	31
2.	Saran	31
DAFTAR PUSTAKA		33
LAMPIRAN 1.....		34
LAMPIRAN 2		38
LAMPIRAN 3		53
LAMPIRAN 4		55