



SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO HERMANTO

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0722300134	Djumirah
2. 0722300046	Suryawati

Nomor KKP : 010/KKP/SAL/YUY/JAN/2010

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

SEMESTER GANJIL

2009/2010



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG


PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program studi : Manajemen Informatika
Jenjang : D3
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA TOKO
HERMANTO

NIM	NAMA
1. 0722300134	DJUMIRAH
2. 0722300046	SURYAWATI

Disetujui pada periode semester Ganjil tahun ajaran 2009/2010.

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Manajemen Informatika


40/10
/01
(Ibnu Choirul Ayywal, S.Kom)

Pangkalpinang, 19 Januari 2010
Dosen Pembimbing




(Yuyi Andrika, S.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. DJUMIRAH (0722300134)
2. SURYAWATI (0722300046)

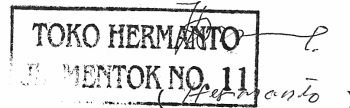
Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada

Nama Instansi : Toko Hermanto

Alamat : JL. Mentok No.11 Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal :



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat rahmat dan segala karunia yang dilimpahkan-NYA juaah sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada Toko Hermanto.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi diploma tiga (D3) program studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak terlepas dari penulisan yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini dengan sebaik-baiknya.

Dalam penyusunan tugas ini , penulis banyak mendapat 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 Pangkalpinang.
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal S.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
3. Ibu Yuyi Andrika S.Kom, selaku dosen pembimbing KKP (Kuliah Kerja Praktek) yang penuh kesabaran memberikan bimbingan dan petunjuk kepada penulis.
4. Bapak Hermanto, selaku pemilik Toko yang memberikan izin kepada penulis untuk melakukan riset.
5. Para pegawai yang turut serta membantu memberikan informasi yang penulis butuhkan dalam penyusunan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini.
6. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil maupun spiritual, karena doa dan restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penyusunan laporan KKP ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan sesuai dengan yang diharapkan.

7. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini serta teman-teman yang lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

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

Pangkalpinang, Januari 2010

Penulis

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



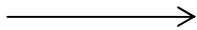
Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



End State

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state



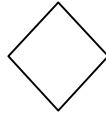
Activity State

Menggambarkan proses bisnis



Synchronization

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



Decision

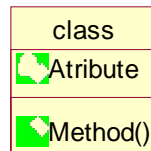
Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokkan aktifitas.

Simbol Class Diagram



Asosiasi

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

Agregasi

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

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi TOKO HERMANTO	7
Gambar 4.1 : Activity Diagram Proses Pendataan Pelanggan	18
Gambar 4.2 : Activity Diagram Proses Data Barang	19
Gambar 4.3 : Activity Diagram Proses Penjualan	20
Gambar 4.4 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Penjualan	21
Gambar 4.5 : Pemodelan Data Konseptual	22
Gambar 4.6 : Logical Record Structure	23
Gambar 4.7 : Struktur Tampilan.....	29
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Menu Utama	30
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Menu Master	31
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Entry Data Barang	32
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Entry Data Pelanggan	33
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Menu Transaksi	34
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan	35
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Cetak Nota.....	36
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan.....	37

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Relational Data Pelanggan.....	24
Tabel 4.2 : Relational Data Pesanan	24
Tabel 4.3 : Relational Data Barang	24
Tabel 4.4 : Relational Data Isi	24
Tabel 4.5 : Relational Nota	25
Tabel 4.6 : Spesifikasi Basis Data Pelanggan	25
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data Pesanan	26
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Data Barang	27
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Isi	27
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Nota	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	: Dokumen Berjalan	40
Lampiran B	: Listing Program	41
Lampiran C	: Keluaran Program	64
Lampiran Lembar Berita Acara Konsultasi dengan Pembimbing KKP		
Lampiran Lembar Berita Acara Konsultasi ke Instansi		
Lampiran Surat Persetujuan dari Instansi		

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	1
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Permasalahan	2
5. Metode Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan	3
BAB II STRUKTUR ORGANISASI	
1. Sejarah Singkat	5
2. Struktur Organisasi	6
a. Gambar Struktur Organisasi	7
b. Tugas Dan Wewenang	7
3. Penjelasan Unit Kegiatan TOKO HERMANTO	8

BAB III INFRASTRUKTUR

1. Spesifikasi Hardware	10
a. Teori Hardware	10
b. Hardware yang digunakan pada TOKO HERMANTO	11
2. Spesifikasi Software	12
a. Teori Software	12
b. Software yang digunakan pada TOKO HERMANTO	16

BAB IV STUDI KASUS

1. Analisa Proses Bisnis	17
2. Aturan Bisnis	18
3. Rancangan Basis Data	22
a. Pemodelan Data Konseptual	22
b. Logical Record Structure	23
c. Model Data Relational	24
d. Spesifikasi Basis Data	25
4. Struktur Tampilan	29
5. Rancangan Layar	30

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	38
2. Saran	39

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN