



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI  
PADA  
TOKO COPY COM**

**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

**OLEH:**

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
<b>1. 0722300150</b>	<b>MUKHLIS</b>
<b>2. 0722300049</b>	<b>APRIANTO</b>
<b>3. 0722300161</b>	<b>HENDRI IRAWAN</b>

**Nomor KKP : 005/KKP/SAL/OKI/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 COPY COM

NIM	NAMA
1. 0722300150	MUKHLIS
2. 0722300049	APRIANTO
3. 0722300161	HENDRI IRAWAN

Disetujui pada periode semester Ganjil tahun ajaran 2009/2010.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Manajemen Informatika

( Ibnu Choirul Awwal, S.Kom )



Pangkalpinang, Januari 2010  
Dosen Pembimbing

( Okkita Rizan, S.Kom )

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. MUKHLIS (0722300150)
2. APRIANTO (0722300049)
3. HENDRI IRAWAN (0722300161)

Telah selesai melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada :

Nama Instansi : COPY COM PANGKALPINANG

Alamat : JL. A. YANI DALAM NO 1B PANGKALPINANG

Pembimbing Praktek

Tanggal : 16 - 01 - 2010

(  )  
SAPRIZAL

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada TOKO COPY COM Pangkal pinang.

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

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek ( KKP ) adalah Sistem Informasi Penjualan tunai pada TOKO COPY COM.

Dalam proses penyusunan laporan Kuliah Kerja Praktek ( KKP ) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak 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 STMIK atma luhur.
3. Bapak Okkita Rizan, S.kom, selaku pembimbing praktek.
4. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa & restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan KKP ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
5. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.
6. Teman-teman seperjuangan di kost dalam kegiatan membuat laporan kuliah kerja praktek
7. Pimpinan TOKO COPY COM yang telah membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek ini.

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

Penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Kerja Praktek ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari laporan Kuliah Kerja Praktek ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa STMIK Atma luhur khususnya.

Pangkalpinang, Januari 2010

Penulis

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol activity Diagram



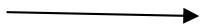
Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



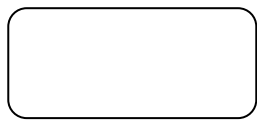
End State

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state



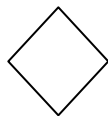
Activity State

Menggambarkan proses bisnis



Synchronization

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



Decision

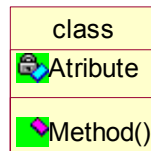
Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan Aktifitas

## Simbol 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.

### Asosiasi

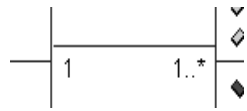


Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antarkelas.

### 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 :

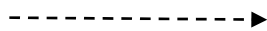
1	Tepat satu
0..*	Nol atau Lebih
1..*	Satu atau Lebih
0..1	Nol atau Satu
5..8	Range 5 s.d. 8
4..6,9	Range 4 s.d. 6 dan 9

### Simbol Component Diagram



### Component

Menggambarkan modul perangkat lunak



### Dependency

Menggambarkan ketergantungan antar komponen

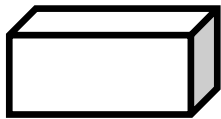


## Simbol Deployment Diagram



Proccesor

Menggambarkan perangkat keras yang mempunyai daya proses



Device

Menggambarkan perangkat keras yang tidak punya daya proses atau bersifat dumb terminat

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi .....	6
Gambar 3.1 : Deployment Diagram .....	13
Gambar 3.2 : Component Diagram .....	16
Gambar 4.1 : Rancangan Activity Diagram .....	19
Gambar 4.2 : Konseptual Data Model .....	19
Gambar 4.3 : Logical Record Structure .....	20
Gambar 4.4 : Struktur Tampilan .....	25
Gambar 4.5 : Rancangan Layar Form Menu Utama .....	26
Gambar 4.6 : Rancangan Layar Form Entry Data Pelanggan .....	26
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Form Entry Data Barang .....	27
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Form Entry Data Data Pesanan.....	27
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Form Cetak Nota.....	28
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Form Cetak Laporan Penjualan.....	28

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Relasi Pelanggan.. .....	20
Tabel 4.2 : Relasi Pesanan.....	21
Tabel 4.3 : Relasi Detil_pesanan.....	21
Tabel 4.4 : Relasi Barang... ..	21
Tabel 4.5 : Relasi Nota.....	21
Tabel 4.6 : Struktur Tabel Pelanggan.....	22
Tabel 4.7 : Struktur Tabel Pesanan.. ..	23
Tabel 4.8 : Struktur Tabel Detil_Pesanan.....	23
Tabel 4.9 : Struktur Tabel Barang.. ..	24
Tabel 4.10 : Struktur Tabel Nota.....	25

## **LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran 1 : Formulir Masukan dan Keluaran .....	32
Lampiran 2 : Listing Program .....	33
Lampiran 3 : Bentuk Hasil Keluaran Program .....	62
Lampiran 4 : Surat Keterangan.....	64
Lampiran 5 : Lembar Berita Acara Konsultasi dengan Pembimbing KKP.....	65
Lampiran 6 : Lembar Berita Acara Konsultasi ke Instansi.....	66

## DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Persetujuan Laporan Kuliah Kerja Praktek	
Lembar Pengesahan selesai KKP dari instansi	
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR SIMBOL .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
DAFTAR ISI .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1. Latar Belakang .....	1
2. Masalah .....	2
3. Tujuan Penulisan .....	2
4. Batasan Sistem.....	2
5. Metode Penelitian .....	2
6. Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II ORGANISASI</b>	
1. Sejarah .....	5
2. Struktur Organisasi .....	6
3. Unit Kegiatan.....	7
<b>BAB III INFRASTRUKTUR</b>	
1. Spesifikasi Hardware .....	8
a. Teori Hardware .....	8
b. Hardware .....	12
c. Deployment Diagram .....	13
2. Spesifikasi Software .....	13

a. Teori Software .....	13
b. Software yang digunakan .....	16
c. Component Diagram .....	16
<b>BAB IV STUDI KASUS</b>	
1. Analisa Proses Bisnis .....	17
2. Aturan Bisnis .....	18
3. Activity Diagram .....	19
4. Rancangan Basis Data .....	19
a. Pemodelan Data Konseptual .....	19
b. Logical Record Structure .....	20
c. Model Data Relational .....	20
d. Spesifikasi Basis Data .....	22
5. Struktur Tampilan .....	25
6. Rancangan Layar .....	26
<b>BAB V PENUTUP</b>	
1. Kesimpulan .....	29
2. Saran .....	29
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	