



**SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI  
PADA  
SENTRA KOMPUTER**

**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

**Oleh :**

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
<b>0822300001</b>	<b>DARWINSYAH</b>
<b>0822300286</b>	<b>ASIH ALPIANTI</b>

**NOMOR KKP : 001/KKP/SAL/ICA/JAN/2011**

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

**SEMESTER GASAL  
2010/2011**




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

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Program studi : Manajemen Informatika  
Jenjang : Diploma III (D3)  
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI PADA  
SENTRA KOMPUTER.

	NIM	Nama
1.	0822300001	Darwinsyah
2.	0822300286	Asih Alpianti


Ketua Program Studi  
Manajemen Informatika

  
10/11/11

Ibnu Choirul Awwal, S.Kom



Pangkalpinang, Januari 2011  
Dosen Pembimbing

  
10/11/11

Ibnu Choirul Awwal, S.Kom

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Darwinsyah (0822300001)
2. Asih Alpianti (0822300286)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek pada :

Nama Instansi : SENTRA KOMPUTER

Alamat : Jl. Ratu Tunggal No:10(Eks Gang Bahagia) Pangkalpinang.

Pembimbing Praktek  
Tanggal : 06 januari 2011

 Sentra Komputer  
JL. RATU TUNGGAL NO.10 (EKS GANG BAHAGIA)  
PANGKALPINANG - BANGKA TELP (0717) - 433025  
MAIL & YM : [info@sentrakomputer.com](mailto:info@sentrakomputer.com)

Julianto



## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT serta shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu memberikan taufiq dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan KKP(Kuliah Kerja Praktek) ini sebagaimana yang diharapkan.

Adapun maksud dan tujuan penyusunan laporan KKP(Kuliah Kerja Praktek) ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Diploma III (D3) jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari sempurna dan banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas KKP(Kuliah Kerja Praktek) 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 terima kasih kepada :

1. Allah SWT, Penguasa Alam Semesta, Yang Maha Memberi Petunjuk dan Memberi pertolongan kepada HambaNya, sehingga dapat memberi kemudahan, ketenangan, kelancaran, dan kesehatan dalam penyusunan Tugas KKP ini.
2. Bapak Dr.Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Drs.Harry Sudjkianto,MM,MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, selaku ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, selaku Dosen Pembimbing KKP(Kuliah Kerja Praktek), yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan KKP ini.
6. Dosen-dosen yang telah mendidik dan memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Bapak Julianto selaku pemilik Sentra Komputer dan pembimbing praktek. yang telah memberikan kesempatan untuk KKP dan telah banyak membantu dalam pemberian data-data yang diperlukan penulis.
8. Kedua orang tua kami tercinta yang terhebat di dunia yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan kepada penulis, baik dalam bentuk moril, materil, do'a, semangat serta kasih sayang yang tulus dan ikhlas.
9. Teman-teman dekat dikampus, Wiwit, Lendi, Nailia, Sherli, Faizal, yogie, Puput, Fia, Kencana, Sisil Oon, Ariyani CS serta teman-teman yang lain di STMIK Atma Luhur yang tidak dapat disebut satu persatu.
10. Serta semua pihak yang telah membantu penulisan laporan KKP(Kuliah Kerja Praktek) ini, baik secara langsung maupun tidak.





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

Pangkalpinang, Januari 2011


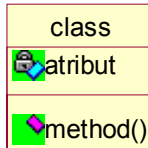

Penulis

## DAFTAR SIMBOL




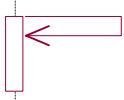
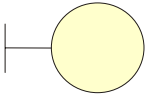
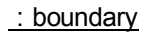
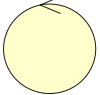



### Simbol Use Case Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
 aktor	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
 UseCase	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

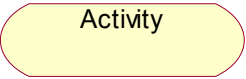

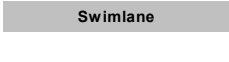



### Simbol Class Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Multiplicity</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

## Simbol Sequence Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
		
	<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
	<i>Message to self</i>	Spesifikasi dari komunikasi ke objek itu sendiri yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
	<i>Boundary</i>	Objek yang terletak pada batas antara sistem dan dunia luar. Dengan kata lain, ini adalah form dan windows aplikasi dan interface ke aplikasi lain.
		
	<i>Control</i>	Objek opsional yang mengontrol aliran melalui use case. Mereka tidak melakukan fungsionalitas bisnis dalam dan dari dirinya sendiri. Sebaliknya, mereka mengkoordinasikan objek lain dan mengontrol aliran logika secara keseluruhan.
		
	<i>Entity</i>	suatu obyek yang nyata dan bisa dibedakan dengan obyek lainnya.
		

## Simbol Activity Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
	<i>Decision</i>	Simbol untuk kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban/aksi
	<i>Swimlane</i>	Batasan dari aktor yang bertanggung jawab dalam menjalankan suatu kegiatan.
	<i>Start state</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	<i>End state</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
	<i>State transition</i>	abstraksi dari penghubung antara actor dan use case



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur organisasi Sentra Komputer .....	6
Gambar 4.1 : Activity Diagram Proses pemesanan barang.....	18
Gambar 4.2 : Activity Diagram proses pengantaran dan pembayaran barang .....	18
Gambar 4.3 : Activity Diagram pembuatan laporan.....	19
Gambar 4.4 : Use Case Diagram.....	20
Gambar 4.5 : Conceptual Data Model.....	25
Gambar 4.6 : Logical Record Structure.....	25
Gambar 4.7 : Struktur Tampilan .....	31
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Form Menu Utama .....	32
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Form Entry Data Barang.....	32
Gambar 4.10: Rancangan Layar Form Entry Data Supplier .....	33
Gambar 4.11: Rancangan Layar Form Cetak Data Pesanan .....	33
Gambar 4.12: Rancangan Layar Form Entry Data Faktur .....	34
Gambar 4.13: Rancangan Layar Form Cetak Tanda Terima Retur .....	34
Gambar 4.14: Rancangan Layar Form Cetak Laporan Pembelian.....	35
Gambar 4.15: Rancangan Layar Form Cetak Laporan Barang .....	35
Gambar 4.16: Sequence Diagram Entry Data Barang .....	36
Gambar 4.17: Sequence Diagram Entry Data Supplier.....	37
Gambar 4.18: Sequence Diagram Cetak Data Pesanan.....	38
Gambar 4.19: Sequence Diagram Entry Data Faktur .....	39
Gambar 4.20: Sequence Diagram Cetak Tanda Terima Retur .....	40
Gambar 4.21: Sequence Diagram Cetak Laporan Pembelian.....	41
Gambar 4.22: Sequence Diagram Cetak Laporan Barang.....	41

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Supplier .....	26
Tabel 4.2 : Tabel Barang.....	26
Tabel 4.3 : Tabel Pesanan.....	26
Tabel 4.4 : Tabel Detail_isi_barang.....	26
Tabel 4.5 : Tabel Faktur.....	26
Tabel 4.6 : Tabel Detail_isi_faktur .....	26
Tabel 4.7 : Tabel Tanda_terima_retur.....	27
Tabel 4.8 : Tabel Detail_isi_retur .....	27
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Supplier.....	27
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Barang .....	28
Tabel 4.11 : Spesifikasi Basis Data Pesanan .....	28
Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data Detail isi barang .....	28
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Faktur.....	29
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Detail isi faktur.....	30
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Tanda terima retur .....	30
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Detail isi retur .....	31

## LAMPIRAN

Halaman

### LAMPIRAN1: Formulir Masukan dan Keluaran

1. Lampiran Formulir Masukan
  - a. Lampiran A-1: Daftar Barang..... 45
  - b. Lampiran A-2: Daftar Supplier ..... 46
  - c. Lampiran A-3: Faktur ..... 47
2. Lampiran Formulir Keluaran
  - a. Lampiran B-1: Pesanan..... 48
  - b. Lampiran B-2: Retur ..... 49

### LAMPIRAN 2:Lembar berita acara konsultasi dengan dosen pembimbing

KKP ..... 50

### LAMPIRAN 3: Lembar berita acara kunjungan ke instansi ..... 51

## DAFTAR ISI

Halaman

Lembar Persetujuan Laporan Kuliah Kerja Praktek	
Lembar Pengesahan Selesai Kuliah Kerja Praktek	
Kata Pengantar.....	i
Daftar Simbol .....	ii
Daftar Gambar .....	v
Daftar Tabel .....	vi
Daftar lampiran .....	vii
Daftar Isi .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1. Latar Belakang .....	1
2. Masalah .....	2
3. Tujuan penulisan .....	2
4. Batasan Permasalahan .....	2
5. Metode Penelitian .....	3
6. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II ORGANISASI</b>	
1. Sejarah Singkat Sentra Komputer .....	5
2. Struktur Organisasi .....	6
a. Gambar Struktur Organisasi Sentra Komputer .....	6
b. Fungsi dan Kegiatan serta Tanggung Jawab .....	7
3. Unit Kegiatan Sentra Komputer.....	8
<b>BAB III INFRASTRUKTUR</b>	
1. Pengertian sistem komputerisasi .....	9
2. Speksifikasi Hardware .....	10
a. Teori singkat tentang Hardware .....	10
b. Speksifikasi Hardware yang digunakan Sentra Komputer .....	12
3. Speksifikasi Software .....	12
a. Teori singkat tentang Software.....	12

b. Speksifikasi Software yang digunakan Sentra Komputer.....	16
BAB IV STUDI KASUS	
1. Proses Bisnis .....	17
2. Activity Diagram .....	17
3. Sistem Usulan Pada Sentra Komputer .....	20
a. Use case Diagram Sistem Pembelian Tunai Pada Sentra Komputer .....	20
b. Deskripsi Use Case .....	21
4. Rancangan Basis Data .....	25
a. Pemodelan Data Konseptual ( Class Diagram entitas tanpa method ) .....	25
b. Logical Record structure .....	25
c. Tabel .....	26
d. Spesifikasi Basis Data .....	27
5. Struktur Tampilan .....	31
6. Rancangan Layar .....	32
7. Sequence Diagram.....	36
a. Sequence Diagram Entry Data Barang .....	36
b. Sequence Diagram Entry Data Supplier.....	37
c. Sequence Diagram Cetak Data Pesanan .....	38
d. Sequence Entry Data Faktur.....	39
e. Sequence Cetak Tanda Terima Retur .....	40
f. Sequence Cetak Laporan Pembelian .....	41
g. Sequence Cetak Laporan Barang .....	41
BAB V PENUTUP	
1. Kesimpulan .....	42
2. Saran .....	42
DAFTAR PUSTAKA .....	44