



SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO REFLI FASHION
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

OLEH :

NIM	NAMA
1. 0822300004	Suparlin
2. 0822300191	Andri Pratama

NOMOR KKP : 005 / KKP / SAL / OKI / JAN / 2011

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG

SEMESTER GASAL
TA.2010/2011



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

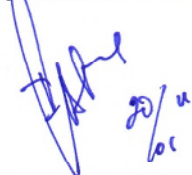
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang : Diploma III (3)
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA TOKO REFLI FASHION
DENGAN METOLODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

NIM	NAMA
1. 0822300004	Suparlin
2. 0822300191	Andri Pratama

Pangkalpinang, Januari 2011

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika


(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Dosen Pembimbing 20/01



(Okkita Rizan, S.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Suparlin (0822300004)
2. Andri Pratama (0822300191)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada TOKO REFLI FASHION Pangkalpinang
Dari tanggal dan disetujui oleh :

Nama Instansi : TOKO REFLI FASHION
Alamat : Basement Ramayana Pangkalpinang Blok C No 179-180

Pembimbing Praktek

Tanggal : 19-01-2011



(YAMAM)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran 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.

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 Pangkalpinang.
2. Bapak Bambang, selaku Pembantu Ketua I Bidang Akademik STMIK Atma Luhur
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
4. Bapak Okkita Rizan, S.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan banyak waktunya untuk memberikan pengarahan kepada saya.
5. Bapak Yaman, selaku selaku Pemilik Toko Refli Fashion.
6. Kedua orang tua saya beserta keluarga yang tercinta yang telah memberikan dorongan, baik moral maupun material dalam menyelesaikan KKP.
7. Para Staf Dosen dan seluruh karyawan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
8. 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 yan 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 2011

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start Point

Merupakan titik awal aktifitas.



End Point

Menandakan akhir aktifitas.



Activity

Menggambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai activity state.



Decision Points

Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.

2. Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan pengguna software aplikasi (user)



Use case

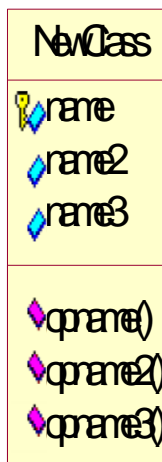
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga customer atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case

3. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (attribute/property) dari suatu obyek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, attribute, method.

Nama menggambarkan nama dari class/obyek.

Attribute 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.



Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu obyek dengan obyek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan

ketergantungan antarkelas.



Aggregate

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



Multiplicity

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

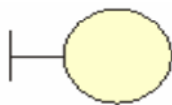
- 1 Tepat satu
- 0..* Nola tau lebih
- 1..* Satu atau lebih
- 0..1 Nol atau satu
- 5..8 Range 5 s.d 8
- 4..6,9 Range 4 s.d 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

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



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Control

Menggambarkan "perilaku mengatur", mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



Object Message

Menggambarkan pesan / hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Message to Self

Menggambarkan pesan / hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Return Message

Menggambarkan pesan / hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata / tidak nyata yang informasinya harus disimpan

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi	4
Gambar 3.1 : Hardware (Perangkat Keras)	8
Gambar 3.2 : Sistem Operasi	10
Gambar 4.1 : Activity Diagram proses Transaksi Penjualan	12
Gambar 4.2 : Activity Diagram Pembuatan Laporan Penjualan	13
Gambar 4.3 : Use Case Diagram	13
Gambar 4.4 : Pemodelan Data Konseptual	15
Gambar 4.5 : Logical Record Structure	16
Gambar 4.6 : Struktur Tampilan	21
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Menu Utama	22
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Form Master	22
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Form Entry Data Barang	23
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Form Entry Data Pelanggan	23
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Form Transaksi	24
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Form Cetak Nota	24
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Form Cetak Laporan	25
Gambar 4.14 : Gambar Sequence Diagram Entry Barang	26
Gambar 4.15 : Gambar Sequence Diagram Entry Pelanggan	27
Gambar 4.16 : Gambar Sequence Diagram Cetak Nota	28
Gambar 4.17 : Gambar Sequence Diagram Laporan Penjualan	29

DAFTAR TABEL

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

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Formulir Masukan dan Keluaran	32
Lampiran 2 : Lembar Berita Acara Konsultasi Dengan Dosen Pembimbing KKP	33
Lampiran 3 : Lembar Berita Acara Kunjungan ke Instansi.....	34

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR SIMBOL	iii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	1
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Permasalahan	2
5. Metode Penelitian	2
6. Sistematika Penulisan	3
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah Singkat Toko Rafli Fashion	4
2. Struktur Organisasi	4
a. Gambar Struktur Organisasi	4
b. Keterangan Tentang Tugas Dan wewenang Organisasi	5
3. Penjelasan Unit Kegiatan Toko Rafli Fashion.....	5
BAB III INFRASTRUKTUR	
1. Spesifikasi Hardware	6
a. Teori Singkat Tentang Hardware.....	6
b. Hardware Yang Ada Pada Toko Rafli Fashion.....	7
2. Spesifikasi Software	8
a. Teori Singkat Tentang Software.....	8

	b. Software Yang Dipakai Pada Toko Rafli Fashion.....	9
BAB IV	STUDY KASUS	
	1. Proses Bisnis	11
	2. Activity Diagram	12
	3. Sistem Usulan dengan Use Case dan Deskripsi Diagram... ..	13
	4. Rancangan Basis Data	15
	a. Pemodelan Data Konseptual	15
	b. Logical Record Structure	16
	c. Tabel	16
	d. Spesifikasi Basis Data	17
	5. Struktur Tampilan	21
	6. Rancangan Layar	22
	7. Sequence Diagram	26
BABV	PENUTUP	
	1. Kesimpulan	30
	2. Saran	31