



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO MULIA
LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Oleh :

NIM

NAMA

1. 0822300049 Indah Agustin Pratiwi
2. 0822300127 Siti Romlah

NOMOR KKP : 009/KKP/SAL/OKI/JAN/2011

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

SEMESTER GASAL

2010/2011



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO MULIA
LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Oleh :

NIM

NAMA

- | | | |
|----|------------|-----------------------|
| 1. | 0822300127 | Siti Romlah |
| 2. | 0822300049 | Indah Agustin Pratiwi |

NOMOR KKP : 009/KKP/SAL/OKI/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 PENJUALAN TUNAI PADA
TOKO MULIA

NIM	NAMA
1. 0822300049	Indah Agustin Pratiwi
2. 0822300127	Siti Romlah

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika


Ibnu Choirul Awwal, S.Kom



Pangkalpinang, Januari 2011

Dosen Pembimbing

 10/11
Okkita Rizan, S.Kom

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa:

1. Siti Romlah (0822300127)
2. Indah Agustin Pratiwi (0822300049)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kerja Praktek pada

Nama Instansi : TOKO MULIA

Alamat : JL. MH. Muhidin No. 63 Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal, 07 januari 2011

Toko MULIA
Jln Mayor Haji Muhidin No 63
Telp 423759 . 438916
PANGKALPINANG, BANGKA
(Nurman)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia Nyalah menyelesaikan Tugas Kuliah Kerja Praktek(KKP) ini yang merupakan hasil penyerapan ilmu pengetahuan dari mata kuliah yang selama ini dalam mengikuti pendidikan di STMIK ATMA LUHUR.

Penulisan KKP kami ini bertujuan untuk membantu melanjutkan persyaratan ke Tugas Akhir pada Jurusan Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang yang mana dalam penyusunan KKP ini memerlukan waktu yang terbatas dalam penyelesaiannya.

Kami sebagai penulis menyadari bahwa dalam penyusunan KKP ini banyak memperoleh bantuan baik moril maupun materil, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, kami sebagai penulis banyak mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur
2. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA selaku Direktur 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 kami.
5. Bapak Nurman, selaku pimpinan TOKO MULIA.
6. Kedua orang tua saya beserta keluarga yang tercinta yang telah memberikan dorongan, baik moral maupun material dalam menyelesaikan KKP.
7. 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 2011

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram



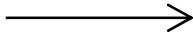
Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas



End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state



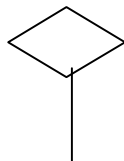
Activity State

Menggambarkan proses bisnis



Synchronization

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



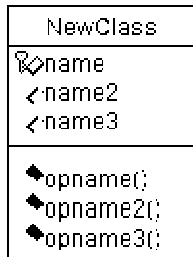
Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi

Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas

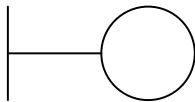
2. Simbol Class Diagram



Class

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku.

Boundary Class

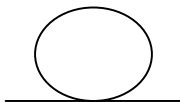


Menggambarkan class yang menjadi antar muka system



Control Class

Menggambarkan class yang menjadi kontrol atau class dan dengan database.



Entity Class

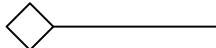
Menggambarkan class entitas yang akan menjadi tempat penampungan informasi atau landasan basisdata.

Asosiasi



Menggambarkan hubungan yang terjadi

Agregasi

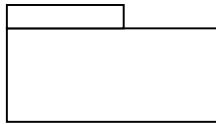


Menggambarkan suatu class terdiri dari class yang lain atau suatu class adalah bagian dari class lain



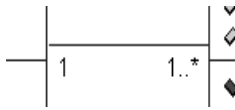
Generalisasi / Inheritance

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



Package

Digunakan untuk mengelompokkan class-class yang mempunyai persamaan



Multiplicity

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

3. Simbol Deployment Diagram



Proccesor

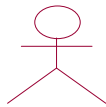
Menggambarkan perangkat keras yang mempunyai daya proses



Device

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

4. Simbol Usecase Diagram Deskripsi Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).



Use Case

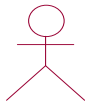
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

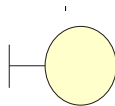
Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

5. Simbol Sequence Diagram



Actor

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



Boundary

Mengambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan.



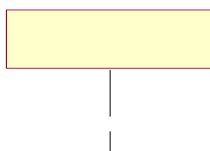
Control

Mengambarkan "perilaku mengatur", mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tuguhan dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



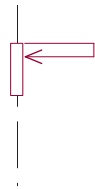
Entity

Mengambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (susunan data dari sistem).



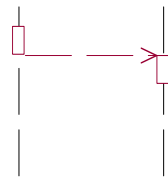
Object

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



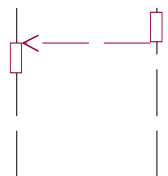
Message to Self

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



Object Message

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



Retur Message

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

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1: Sruktur Organisasi.....	6
Gambar 3.1 : Deployment Diagram	10
Gambar 4.1 : Activity Diagram Proses Pendataan Pelanggan.....	14
Gambar 4.2 : Activity Diagram Proses Penjualan.....	14
Gambar 4.3 : Activity Diagram Proses Pembayaran.....	15
Gambar 4.4 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan.....	15
Gambar 4.5 : Usecase Diagram.....	16
Gambar 4.6 : Class Diagram Entitas tanpa method	19
Gambar 4.7 : Logical Record Struktur.....	20
Gambar 4.8 : Struktur Tampilan.....	25
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Form Menu Utama.....	26
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Form Master.....	26
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Entry Data Barang.....	27
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Entry Data Pelanggan.....	27
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Form Transaksi.....	28
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan.....	28
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Entry Cetak Nota.....	29
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Entry Cetak Surat Jalan.....	29
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Form Laporan.....	30
Gambar 4.18 : Rancangan Layar laporan penjualan.....	30
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Entry Data Pelanggan.....	31
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Entry Data Barang.....	32
Gambar 4.21 : Sequence Diagram Entry Pesanan.....	33
Gambar 4.22 : Sequence Diagram Cetak Nota.....	34
Gambar 4.23 : Sequence Diagram Cetak Surat Jalan.....	35
Gambar 4.24 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	36

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel PELANGGAN.....	20
Tabel 4.2 : Tabel PESANAN.....	20
Tabel 4.3 : Tabel DETAIL ISI.....	20
Tabel 4.4 : Tabel NOTA.....	21
Tabel 4.5 : Tabel SURAT JALAN.....	21
Tabel 4.6 : Tabel DETAILANTAR.....	21
Tabel 4.7 : Tabel BARANG.....	21
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Data PELANGGAN.....	22
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data PESANAN.....	22
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data DETAIL ISI.....	23
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data NOTA.....	23
Tabel 4.11 : Spesifikasi Basis Data SURAT JALAN.....	24
Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data DETAILANTAR.....	24
Tabel 4.13 : Spesifikasi Basis Data BARANG.....	25

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan	
A – 1 : Nota.....	40
A – 2 : Laporan Penjualan.....	41
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	
B – 1 : Daftar Pelanggan.....	42
B – 2 : Daftar Harga Barang.....	43

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar.....	i
Daftar Simbol.....	iii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel.....	x
Daftar Lampiran.....	xi
Daftar Isi.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang.....	1
2. Batasan masalah.....	2
3. Metode Penelitian.....	2
4. Sistematika Penulisan	3
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah Toko Mulia.....	5
2. Struktur Organisasi.....	5
3. Penjelasan unit mengenai kegiatan yang menjadi tempat riset	6
BAB III INFRASTRUKTUR	
1. Spesifikasi Hardware.....	8
a) Teori singkat tentang hardware.....	8
b) Spesifikasi hardware yang dipakai pada toko mulia..	9
2. Spesifikasi Software.....	10
a) Teori Singkat tentang software.....	10
b) Spesifikasi software yang dipakai pada took mulia..	12
BAB IV STUDI KASUS	
1. Proses Bisnis.....	13
2. Activity Diagram.....	14
3. Sistem Usulan dengan Usecase Diagram dan Deskripsi Diagram	16
4. Rancangan Basis Data.....	19

a) Pemodelan Data Konseptual(Class Diagram Entitas Tanpa Method).....	19
b) Logical Record Struktur.....	20
c) Tabel.....	20
d) Spesifikasi Basis Data.....	21
5. Struktur Tampilan.....	25
6. Rancangan Layar.....	26
7. Sequence Diagram.....	31
Daftar Pustaka.....	39
Nota.....	40
Laporan Penjualan.....	41
Daftar Nama Pelanggan.....	42
Daftar Harga – harga Barang.....	43
Lembar Berita Acara Konsultasi KKP.....	44
Lembar Berita acara Konsultasi Dosen Pembimbing..	45