



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
BUTIK RABBANI**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

**NIM
0822300055
0822300104**

**NAMA
ROSI PUTRI HANDAYANI
ARYANI A**

NOMOR KKP : 003/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 PENJUALAN TUNAI PADA
BUTIK RABBANI.

NIM	Nama
1. 0822300055	Rosi Putri Handayani
2. 0822300104	Aryani A

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

Ibnu Choirul Awwal, S.Kom



Pangkalpinang, Januari 2011
Dosen Pembimbing

Ibnu Choirul Awwal, S.Kom

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

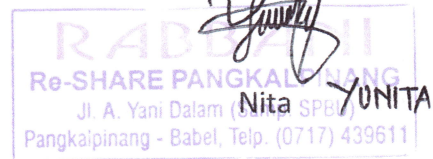
1. Rosi Putri Handayani (0822300055)
2. Aryani.A (0822300104)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek pada :

Nama Instansi : BUTIK RABBANI

Alamat : Jl. Kh.Abdul Rahman Syidik Pangkalpinang

Pembimbing Praktek
Tanggal 11 Januari 2011



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) yang berjudul "SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI pada BUTIK RABBANI PANGKALPINANG". Laporan KKP ini dibuat untuk memenuhi Tugas Akhir Diploma Tiga (D-III) STMIK ATMA LUHUR.

Dengan adanya pelaksanaan KKP ini, penulis mendapat banyak sekali ilmu dan pengalaman dalam dunia kerja. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada yang terhormat :

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. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S. Kom selaku Dosen Pembimbing
4. Nita selaku Pimpinan Butik Rabbani Pangkalpinang
5. Kedua Orang Tua kami yang selalu memberikan dukungan dan doanya.
6. Teman-Teman ku di Kampus Romi, Buyat Wahyudi, Silvia Prawita, Sulfia, Sherli, Syafik, Sisiel dan Lucky Puspita Sari yang selalu memberikan dukungan dan doanya,
7. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan laporan Kuliah Kerja Praktek ini.





Penulis juga mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna bagi Butik Rabbani pangkalpinang, serta sebagai bahan kajian bagi Mahasiswa STMIK Amik Atma Luhur lainnya dalam pengambilan Kuliah Kerja Praktek (KKP).

Sungailiat, 11 Januari 2011


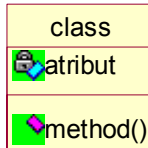

Penulis

DAFTAR SIMBOL




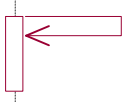
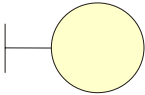


Simbol Use Case Diagram

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

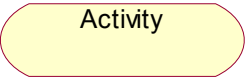

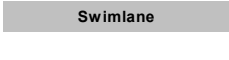



Simbol Class Diagram

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.
<u>: boundary</u>		
	<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.
<u>: Control</u>		
	<i>Entity</i>	suatu obyek yang nyata dan bisa dibedakan dengan obyek lainnya.
<u>: entity</u>		

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 Butik Rabbani	6
Gambar 4.1: Activity Diagram Pencatatan Data Barang	17
Gambar 4.2 : Activity Diagram Pemesanan Barang	18
Gambar 4.3: Activity Diagram Pembayaran Nota	19
Gambar 4.4 : Activity Diagram Pembuatan Kwitansi.....	20
Gambar 4.5 : Activity Diagram Laporan Penjualan	20
Gambar 4.6 : Conseptual Data Model.....	21
Gambar 4.7 : Class Diagram.....	24
Gambar 4.8 : Logical Record Structure.....	25
Gambar 4.9 : Struktur Tampilan	31
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Form Menu Utama	32
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Form Master	32
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Form Entry Data Barang.....	33
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Form Entry Data Pelanggan	33
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Form Transaksi	34
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Form Entry Data Pesanan	34
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Form Cetak Nota.....	35
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Form Cetak Kwitansi	35
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Form Master Laporan	36
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Form Cetak Laporan Penjualan	36
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Entry Data Barang	37
Gambar 4.21 : Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	38
Gambar 4.22 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan	39
Gambar 4.23 : Sequence Diagram Cetak Nota	40
Gambar 4.24: Sequence Diagram Cetak Kwitansi.....	41
Gambar 4.25: Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	42

DAFTAR TABEL

Halaman	
Tabel 4.1 : Tabel Pelanggan.....	25
Tabel 4.2 : Tabel Barang.....	25
Tabel 4.3 : Tabel Pesanan.....	26
Tabel 4.4 : Tabel DetailPesanan	26
Tabel 4.5 : Tabel Nota	26
Tabel 4.6 : Tabel DetailKwitansi	26
Tabel 4.7 : Tabel Kwitansi.....	26
Tabel 4.8 :Spesifikasi Basis Data Pelanggan	27
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Barang	27
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Pesanan	28
Tabel 4.11 : Spesifikasi Basis Data DetailPesanan.....	28
Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data Nota.....	29
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data DetailKwitansi	29
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Kwitansi.....	30

LAMPIRAN

Halaman

1. LAMPIRAN1: Formulir Masukan dan Keluaran 46
2. LAMPIRAN 2: Lembar berita acara konsultasi dengan dosen pembimbing KKP
..... 49
3. LAMPIRAN 3: Lembar berita acara kunjungan ke instansi 50

DAFTAR ISI

Halaman	
Lembar Pengesahan	
Lembar pengesahan Selesai KKP	
Kata Pengantar	i
Daftar Simbol	ii
Daftar Gambar	v
Daftar Tabel	vi
Daftar lampiran	vii
Daftar Isi	vii
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	4
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah Singkat Butik Rabbani	5
2. Struktur Organisasi	5
a. Gambar Struktur Organisasi Butik Rabbani	6
b. Fungsi dan Kegiatan serta Tanggung Jawab	6
3. Unit Kegiatan Butik Rabbani	7
BAB III INFRASTRUKTUR	
1. Pengertian sistem komputerisasi	8
a. Teori singkat tentang Hardware	8
b. Speksifikasi Hardware yang digunakan Butik Rabbani	12
3. Speksifikasi Software	13

a. Teori singkat tentang Software	12
b. Speksifikasi Software yang digunakan Butik Rabbani.....	15

BAB IV STUDI KASUS

1. Proses Bisnis	16
2. Activity Diagram	18
3. Sistem Usulan Pada Butik Rabbani	22
a. Use case Diagram Sistem Penjualan Tunai Pada Butik Rabbani	22
b. Deskripsi Use Case.....	22
4. Rancangan Basis Data	25
a. Conceptual Data Model	26
b. Logical Record Structure	26
c. Tabel	26
d. Spesifikasi Basis Data.....	28
5. Struktur Tampilan.....	32
6. Rancangan Layar	33
7. Sequence Diagram.....	37
a. Sequence Diagram Entry Data Barang.....	38
b. Sequence Diagram Entry Data Pelanggan.....	39
c. Sequence Diagram Entry Data Pesanan	40
d. Sequence Diagram Cetak Nota	41
e. Sequence Diagram Cetak Kwitansi	42
f. Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	43

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	44
2. Saran.....	44

DAFTAR PUSTAKA