SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI

PADA

TOKO YURAVA COLLECTION

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
0822300063	NAILIA AZIZAH
0822300067	SYLVIA PRAWITA

NOMOR KKP : 002/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 : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA TOKO YURAVA COLLECTION

NIM	NAMA
1. 0822300063	Nailia Azizah
2. 0822300067	Sylvia Prawita

Pangkalpinang, Januari 2011

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

Ibnu Choirul Awwal, S.Kom

Dosen Pembimbing

Ibnu Choirul Awwal, S.Kom

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Nailia Azizah (0822300063)
2. Sylvia Prawita (0822300067)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek pada :

Nama Instansi : Toko Yurava Collection

Alamat : Jl. Jendral Sudirman Ruko Graha 36 No. 10 Sungailiat

Pembimbing Praktek
Tanggal : 11-01-2011

TOKO YURAVA
Jl. Jend. Sudirman
Graha 36 No. 4, Sungailiat

Yuhasral

STMIK

ATMA LUHUR

PANGKAL PINANG

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 TOKO YURAVA COLLECTION".

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. Tuhan Yang Maha Esa, yang selalu memberikan kesabaran dan kelancaran dalam menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek ini
2. Orang tua serta saudara tercinta yang telah memberi dukungan dan doanya kepada penulis.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku ketua program studi Manajemen Informatika dan selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan banyak waktunya untuk memberikan pengarahan kepada kami.
5. Dosen berserta karyawan STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
6. Bapak Yuhasral, selaku pemilik toko Yurava *Collection* dan pembimbing praktek.
7. Teman-teman mahasiswa yang penulis banggakan.
8. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan Kuliah Keja 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.

Sungailiat, Januari 2011

Penulis

DAFTAR SIMBOL

Simbol Actifity Diagram

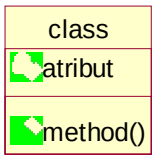
GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
Activity	*Activity*	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
	Decision	Simbol untuk kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban/aksi
Swimlane	*Swimlane*	Batasan dari aktor yang bertanggung jawab dalam menjalankan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

Simbol Use Case Diagram

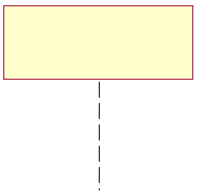
GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
aktor	*Actor*	Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*.
	Generalization	Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).
	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

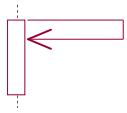
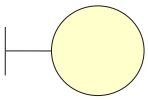
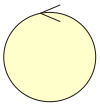
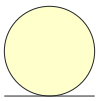
	Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

Simbol Class Diagram

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

Simbol Sequence Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	*LifeLine*	Objek *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi.
	Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
	Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

	*Message to self*	Spesifikasi dari komunikasi ke objek itu sendiri yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
 : boundary	*Boundary*	Objek yang terletak pada batas antara sistem dan dunia luar. Dengan kata lain, ini adalah form dan windows aplikasi dan interface ke aplikasi lain.
 : Control	*Control*	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.
 : entity	*Entity*	suatu obyek yang nyata dan bisa dibedakan dengan obyek lainnya.

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 : Struktur Organisasi Toko Yurava Collection 7
Gambar 4.1 : Activity Diagram Pencatatan Data Barang 19
Gambar 4.2 : Activity Diagram Transaksi Penjualan Barang 19
Gambar 4.3 : Activity Diagram Pembayaran 20
Gambar 4.4 : Activity Diagram Pembuatan Laporan 20
Gambar 4.5 : Usecase Diagram 21
Gambar 4.6 : Class Diagram 24
Gambar 4.7 : Logical Record Structure 24
Gambar 4.8 : Struktur Tampilan 29
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Form Menu Utama 29
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Form Master 30
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Form Entry Data Barang 30
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Form Entry Data Pembeli 31
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Form Transaksi 31
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Form Entry Pesanan 32
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Form Cetak Nota 32
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Form Laporan Penjualan 33
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Entry Data Barang 34
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Entry Data Pembeli 35
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan 36
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Cetak Nota 37
Gambar 4.21 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan 38

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 : Tabel Pembeli 25
Tabel 4.2 : Tabel Barang 25
Tabel 4.3 : Tabel Pesanan 25
Tabel 4.4 : Tabel Nota 25
Tabel 4.5 : Tabel Isi 25
Tabel 4.6 : Spesifikasi Basis Data Barang 26
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data Pembeli 27
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Data Pesanan 27
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Nota 28
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Isi 28

LAMPIRAN

Halaman

1. LAMPIRAN 1 : Formulir Masukan dan Keluaran 45
2. LAMPIRAN 2 : Lembar berita acara Kunjungan KKP..... 46
3. LAMPIRAN 3 : Kartu Bimbingan KKP 47

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR i

DAFTAR SIMBOL ii

DAFTAR GAMBAR v

DAFTAR TABEL vi

DATAR LAMPIRAN vii

DAFTAR ISI viii

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 Instansi KKP 6
2. Struktur Organisasi Instansi KKP 6
3. Penjelasan Unit Kegiatan 7

BAB III
INFRASTRUKTUR

1. Spesifikasi Hardware 10
2. Spesifikasi Software 12

BAB IV
STUDY KASUS

1. Proses Bisnis 17
2. Activity Diagram 18

3. Sistem Usulan dengan Usecase dan Deskripsi Usecase 21
4. Rancangan Basis Data 24
5. Struktur Tampilan 29
6. Rancangan Layar 29
7. Sequence Diagram 34

BAB V
PENUTUP
1. Kesimpulan 40
2. Saran 40

DAFTAR PUSTAKA 42
LAMPIRAN 44