



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA EKO CELL
DENGAN METODELOGI BERORIENTASI OBYEK**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
0822300117	Yunari
0822300248	Egawati
0822300312	Beatrik Martina

Nomor KKP : 005 / KKP / SAL / YS / JUN / 2011

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG

SEMESTER GENAP
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 EKO CELL
DENGAN METODELOGI BERORIENTASI OBYEK

NIM	NAMA
1. 0822300117	Yunari
2. 0822300248	Egawati
3. 0822300312	Beatrik Martina

Pangkalpinang, 21 Juni 2011

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Dosen Pembimbing

(Yohanes Setiawan, S.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Yunari (0822300117)
2. Egawati (0822300248)
3. Beatrik Martina (0822300312)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan kuliah kerja praktek pada :

Nama Instansi : EKO CELL
Alamat : JL.Sungai Selan, Kampung Asam Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal : Juni 2011



(Handoko)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada Counter EKO CELL yang beralamat di Jl.Sungai Selan Kampung Asam Pangkalpinang.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan jenjang Diploma Tiga (D3) program studi Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik Sistem Penjualan Tunai pada Counter EKO CELL dalam penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP).

Dalam proses penyusunan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Kepada ALLAH SWT, atas rahmat-Nya yang tidak terhingga.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STIMK Atma Luhur.
4. Bapak Yohanes Setiawan, S.Kom, selaku dosen pembimbing Kuliah Kerja Praktek (KKP).
5. Bapak Handoko, selaku pembimbing praktek dan pimpinan EKO CELL
6. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual.Karena doa & restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
7. Teman-teman seperjuangan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.
8. Karyawan Counter EKO CELL yang telah banyak membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP).

9. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek ini, serta teman-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Kerja Praktek ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari laporan Kuliah Kerja Praktek ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur.

Pangkalpinang, Juni 2011

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. *Activity Diagram*



Start Point

Merupakan titik awal aktifitas.



End Point

Menandakan akhir aktifitas.



Activities

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

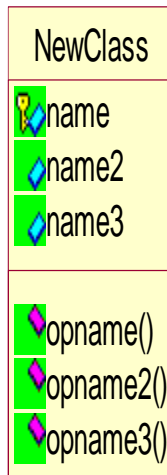
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga customer atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun



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.

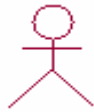


Multiplicity

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

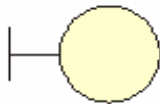
1	Tepat satu
0..*	Nola tau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	Range 5 s.d 8
4..6,9	Range 4 s.d 6 dan 9

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 Counter Eko Cell Pangkalpinang	6
Gambar 4.1 : Activity Diagram Pembuatan Katalog Handphone	15
Gambar 4.2 : Activity Diagram Pemesanan Handphone.....	15
Gambar 4.3 : Activity Diagram Pembuatan Nota	16
Gambar 4.4 : Activity Diagram Pembuatan Laporan Penjualan Handphone.....	16
Gambar 4.5 : Use Case Diagram.....	17
Gambar 4.6 : Class Diagram.....	21
Gambar 4.7 : Logical Record Struktur (LRS)	21
Gambar 4.8 : Struktur Tampilan	26
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Menu Utama	27
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Menu Utama Master	27
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Form Entry Data Pelanggan	28
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Form Entry Data Hp	28
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Form Menu Utama Transaksi.....	29
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Form Entry Data Pesanan	29
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Form Cetak Nota.....	30
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	30
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	31
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Entry Data Hp	32
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan.....	33
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Cetak Nota	34
Gambar 4.21 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	35

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Pelanggan.....	22
Tabel 4.2 : Tabel Pesanan.....	22
Tabel 4.3 : Tabel Pesan	22
Tabel 4.4 : Tabel Hp	23
Tabel 4.5 : Tabel Nota	23
Tabel 4.6 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pelanggan	24
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pesanan	24
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pesan.....	25
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Tabel Hp	25
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Tabel Nota.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 : Nota	39
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan	40
Lampiran A-3 : Katalog Handphone	41
Lampiran A-4 : Data Pesanan	42
Lampiran B-1 : Lembar Berita Acara Konsultasi	43
Lampiran C-1 : Lembar Berita Acara Kunjungan KKP.....	44

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR SIMBOL	iii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan	2
4. Ruang Lingkup / Pembatasan Masalah	3
5. Metode Penelitian	3
a. Metode Pengumpulan Data	3
b. Analisa sistem	4
6. Sistematika Penulisan	5
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah Berdirinya Organisasi	5
2. Struktur Organisasi	6
a. Gambar struktur organisasi EKO CELL.....	6
b. Uraian tugas unit organisasi dan wewenang	
EKO CELL	6
3. Penjelasan Unit Kegiatan	7

BAB III INFRASTRUKTUR

1. Spesifikasi Hardware	8
a. Teori Singkat Tentang <i>Hardware</i>	8
b. Perangkat keras (<i>Hardware</i>) yang digunakan EKO CELL ..	9
2. Spesifikasi software	10
a. Teori Singkat Tentang Software	10
1) Perangkat Lunak Sistem Operasi (<i>Operating system</i>)	10
2) Perangkat Lunak Bahasa (<i>Language Software</i>).....	11
a) Berdasarkan penerjemahannya (<i>Language Software</i>)	11
(1) <i>Assembler</i>	11
(2) <i>Compiler</i>	11
(3) <i>Interpreter</i>	11
b) Berdasarkan tingkatnya Language Software	11
(1) Software Bahasa Tingkat Rendah	11
(2) Software Bahasa Tingkat Menengah	12
(3) Software Bahasa Tingkat Tinggi	12
c) Berdasarkan Generasinya	12
(1) Generasi Pertama	12
(2) Generasi kedua	12
(3) Generasi Ketiga (<i>high level language</i>)	12
(4) Generasi Keempat (<i>very high level language</i>)	12
(5) Generasi Kelima (<i>very expert system</i>)	12
3) Perangkat Lunak Aplikasi (<i>Application software</i>)	12
a) Aplikasi untuk pengolah data	12
b) Aplikasi untuk database dan file management	12
c) Aplikasi untuk pemodelan	13

d) Aplikasi untuk investigasi management	13
e) Aplikasi untuk akuntansi	13
b. Spesifikasi <i>Software</i> yang digunakan EKO CELL	13

BAB IV STUDI KASUS

1. Proses Bisnis	14
a. Proses Pembuatan Katalog Handphone.....	14
b. Proses Pemesanan Handphone	14
c. Proses Pembuatan Nota	14
d. Proses Pembuatan Laporan Lapotan Penjualan	14
2. Activity Diagram	15
a. Activity Diagram Pembuatan Katalog Handphone.....	15
b. Activity Diagram Pemesanan Handphone	15
c. Activity Diagram Pembuatan Nota.....	16
c. Activity Diagram pembuatan Laporan Penjualan <i>Handphone</i>	16
3. Sistem Usulan	17
a. Use Case Diagram	17
b. Deskripsi Use Case	17
4. Rancangan Basis Data	21
a. Class Diagram	21
b. Logical Record Struktur (LRS)	21
c. Tabel	22
d. Spesifikasi Basis Data	23
5. Struktur Tampilan	26
6. Rancangan layar	27
7. Sequence Diagram	31

BAB V	PENUTUP	
1.	Kesimpulan	36
2.	Saran	37
Daftar Pustaka	38