



SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO BANGUNAN SETIA USAHA
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0822300125	UPIK APRIYANI
2. 0822300338	MARDIANI MANAR

NOMOR KKP : 004/KKP/SAL/WAP/JAN/2011

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKAL PINANG
SEMESTER GASAL
2010/2011



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : Diploma III (D3)
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA TOKO BANGUNAN SETIA USAHA
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

NIM NAMA

- | | |
|---------------|----------------|
| 1. 0822300125 | UPIK APRIYANI |
| 2. 0822300338 | MARDIANI MANAR |

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

Ibnu Choirul Awwal, S. Kom



Pangkalpinang, januari 2011

Dosen Pembimbing

Wishnu Aribowo Probonegoro, S. Kom

26/1/2011

(Ibnu Choirul Awwal, S. Kom)

(Wishnu Aribowo Probonegoro, S. Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Upik Apriyani (0822300125)
2. Mardiani Manar (0822300338)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek pada

Nama Instansi : TOKO BANGUNAN SETIA USAHA

Alamat : Jl. Baru Baturusa No. 30
Baturusa – Bangka

Pembimbing Praktek

Tanggal : 24 Desember 2010



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada Toko Bangunan SETIA USAHA Baturusa.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi diploma tiga (D3) Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) adalah Sistem Informasi Penjualan Tunai pada Toko Bangunan SETIA USAHA dengan Metodologi Berorientasi Obyek.

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. Kedua orang tua saya yang telah banyak memberikan motivasi kepada saya.
2. Bapak DR. Moedjiono, M.Sc, Selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Wishnu Aribowo Probonegoro, S. Kom, selaku dosen pembimbing KKP (Kuliah Kerja Praktek).
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S. Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.
5. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena do'a dan restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan KKP ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
6. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.

7. Pimpinan Toko Bangunan SETIA USAHA Baturusa yang telah membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek ini.
8. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan KKP (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 STMIK Atma Luhur khususnya.

Pangkalpinang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR SIMBOL

Activity Diagram

Start Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis



Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.



Decision Points, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state

Use Case Diagram



Actor

Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case .



Use Case

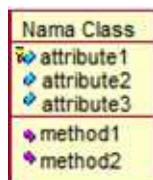
Menggambarkan proses sistem dari persepektif pengguna (user).



Relasi/Asosiasi

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

CLASS DIAGRAM



Class

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku



Asosiasi

Menggambarkan hubungan yang terjadi



Agregasi

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



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

Sequence Diagram



Actor

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



Boundary

Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya window, dialogue box atau screen(tampilan layar).



Control

Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas



Entity

Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan

yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu database



Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.



Recursive

sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.



Return Message

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



Lifeline

Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation



Activation

Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I.1 : Struktur Organisasi	5
Gambar IV.1 : Activity Diagram Pemesanan Barang.....	14
Gambar IV.2 : Activity Diagram Pengiriman Barang	15
Gambar IV.3 : Activity Diagram Laporan Penjual	16
Gambar IV.4 : Use Case Diagram	17
Gambar IV.5 : Pemodelan Data Konseptual.....	21
Gambar IV.6 : LRS(Logical Record Structure)	22
Gambar IV.7 : Struktur Tampilan	30
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Menu Utama	31
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Menu Utama Master	32
Gambar IV.10: Rancangan Layar Form Entry Data Barang	33
Gambar IV.11: Rancangan Layar Form Entry Data Pelanggan	34
Gambar IV.12: Rancangan Layar Menu Utama Entry Pesanan	35
Gambar IV.13: Rancangan Layar Form Entry Data Pesanan	36
Gambar IV.14: Rancangan Layar Form Cetak Nota.....	37
Gambar IV.15: Rancangan Layar Menu Utama Cetak Laporan Penjualan	38
Gambar IV.16: Rancangan Layar Form Cetak Laporan Penjualan.....	39
Gambar IV.17: Sequence Entry Data Barang	40
Gambar IV.18: Sequence Pelanggan	41
Gambar IV.19: Sequence Nota	42
Gambar IV.20: Sequence Entry Data Pesanan.....	43
Gambar IV.21 : Sequence Cetak Laporan	44

DAFTAR TABEL

	Halaman
Gambar IV.1 : Relasi Pelanggan	23
Gambar IV.2 : Relasi Pesanan	23
Gambar IV.3 : Relasi Tabel Isi	23
Gambar IV.4 : Barang	24
Gambar IV.5 : Relasi Nota	24

LAMPIRAN

	halaman
Lampiran	1 : Formulir Masukan dan Keluaran
Lampiran	2 : Bentuk Hasil Keluaran
Lampiran	3 : Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing
Lampiran	4 : Lembar Berita Acara Kunjungan KKP.....

DAFTAR ISI

halaman

Lembar Pengesahan

Lembar Pengesahan Selesai KKP dari Instansi

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. Batasan Permasalahan.....	3
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan.....	4

BAB II ORGANISASI

1. Sejarah Toko Bangunan Setia Usaha.....	5
2. Struktur Organisasi Toko Bangunan Setia Usaha	5
3. Penjelasan Unit Kegiatan Toko Bangunan Setia Usaha	6

BAB III INFRASTRUKTUR

1. Spesifikasi Hardware.....	7
2. Spesifikasi Software.....	9

BAB IV STUDY KASUS

1.	Proses Bisnis.....	13
2.	Activity Diagram.....	13
3.	Sistem Usulan	17
a.	Use Case Diagram.....	17
b.	Deskripsi Diagram	18
4.	Rancangan Basis Data	21
a.	Pemodelan Data Konseptual.....	21
b.	Logical Record Structure.....	22
c.	Tabel	23
d.	Spesifikasi Basis Data	25
5.	Struktur Tampilan.....	30
6.	Rancangan Layar.....	31
7.	Sequence Diagram	40

BAB V PENUTUP

1.	Kesimpulan.....	45
2.	Saran	45

DAFTAR PUSTAKA 47

LAMPIRAN 48