



SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI  
PADA

**TOKO BANGUNAN MARKIDI**

**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0822300257	BOY SANDI
2. 0822300236	MARENDI

NOMOR KKP : 007/KKP/SAL/MEL/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 PEMBELIAN TUNAI PADA  
TOKO BANGUNAN MARKIDI

NIM	NAMA
1. 0822300257	Boy sandi
2. 0822300236	Marendi

Ketua Program Studi  
Manajemen Informatika

  
(Ibnu Cholrul Awwal, S.Kom)



Pangkalpinang, Januari 2011

Dosen pembimbing

27/01/11



(Melati Suci Mayasari, S.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

	NAMA	NIM
1.	Boy Sandi	0822300257
2.	Marendi	0822300236

Telah selesai melaksanakan Kegiatan kuliah kerja praktek pada :

Nama Instansi : TOKO BANGUNAN MARKIDI

Alamat : JL. Yos Sudarso NO.368 Lontong Pancur - Pangkalbalam

Pembimbing Praktek

Tanggal : Januari 2010

TOKO BANGUNAN  
" MARKIDI "  
JL. YOS SUDARSO PK. BALAM,  
(0717) 433529

(MARKIDI)

## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan puji syukur Allah SWT yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya, karena berkat rahmat dan karunia-Nya-lah sehingga penulis dapat menyelesaikan KKP ( Kuliah Kerja Praktek ) ini sebagaimana yang diharapkan.

Penulisan KKP ini dimaksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang Diploma III (D3) pada Program Studi Manajemen Informatika di STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas KKP ini dengan sebaik-baiknya.

Dengan menyusun tugas ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Dr.Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika
3. Melati Suci Mayasari, S.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan banyak waktunya untuk memberikan pengarahan kepada saya.
4. Bapak Markidi, selaku pemilik Toko Bangunan.
5. Kedua orang tua kami beserta keluarga yang tercinta yang telah memberikan dorongan, baik moral maupun material dalam menyelesaikan KKP.
6. Teman-teman seperjuangan dalam kuliah yang sudah banyak membantu.
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 2010


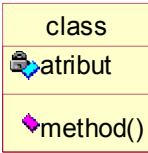

(Penulis)

## DAFTAR SIMBOL


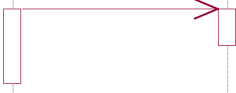


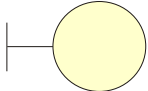

### Simbol Use Case Diagram

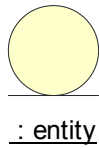
GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
 aktor	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</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

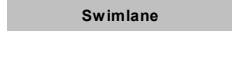
GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
	<i>Message to self</i>	Spesifikasi dari komunikasi ke objek itu sendiri yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
 : <u>boundary</u>	<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>Control</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.



*Entity*

suatu obyek yang nyata dan bisa dibedakan dengan obyek lainnya.

### 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

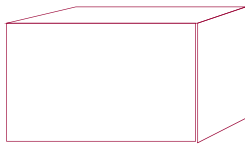


## Simbol Deployment Diagram



Proccesor

Menggambarkan perangkat keras yang mempunyai daya proses



Device

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

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi TOKO BANGUNAN MARKIDI .....	7
Gambar 3.1 : Deployment Diagram .....	11
Gambar 3.2 : Component Diagram .....	16
Gambar 4.1 : Activity Diagram Proses Pemesanan Barang .....	18
Gambar 4.2 : Activity Diagram Proses Pengiriman dan Pembayaran ....	19
Gambar 4.3 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan .....	20
Gambar 4.4 : Usecase Diagram .....	21
Gambar 4.5 : Class Diagram Entitas Tanpa Methode .....	24
Gambar 4.6 : Logical Record Struktur .....	25
Gambar 4.7 : Struktur Tampilan .....	30
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Form Menu Utama .....	33
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Form Cetak Laporan Penjualan .....	34
Gambar 4.10 : Sequence Diagram Entry Barang .....	34
Gambar 4.11 : Sequence Diagram Entry Pelanggan .....	35
Gambar 4.12 : Sequence Diagram Entry Pesanan .....	36
Gambar 4.13 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan .....	37
Gambar 4.14 : Class Diagram .....	38
Gambar 4.15 : Boundary .....	39
Gambar 4.16 : Control .....	39
Gambar 4.17 : Entitas .....	40

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Relational Data Model Nota .....	26
Tabel 4.2 : Relational Data Model Pesanan .....	26
Tabel 4.3 : Relational Data Model Supplier .....	26
Tabel 4.4 : Relational Data Model Detail Kirim .....	26
Tabel 4.5 : Relational Data Model Barang .....	26
Tabel 4.6 : Relational Data Model Detail Pesan .....	26
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data Nota .....	27
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Data Pesanan .....	27
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Supplier .....	28
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Detail Kirim .....	28
Tabel 4.11 : Spesifikasi Basis Data Barang .....	29
Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data Detail Pesan .....	29

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A : Lampiran Masukan .....	44
a. Lampiran Masukan A – 1 Data Barang.....	45
b. Lampiran Masukan A – 2 Data Supplier .....	46
c. Lampiran Masukan A – 3 Nota .....	47
LAMPIRAN B : Lampiran Keluaran .....	48
a. Lampiran Keluaran B – 1 Laporan Pembelian .....	49
LAMPIRAN C : Surat Keterangan Riset .....	50
a. Lembar berita acara konsultasi .....	51
b. Lembar berita acara kunjungan ke instansi.....	52

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
Kata Pengantar .....	i
Daftar Simbol .....	iii
Daftar Gambar .....	vii
Daftar Tabel .....	vii
Daftar Lampiran .....	ix
Daftar Isi .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1. Latar Belakang .....	1
2. Masalah .....	2
3. Tujuan Penulisan .....	3
4. Batasan Permasalahan .....	3
5. Metode Penelitian .....	4
6. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II ORGANISASI</b>	
1. Sejarah Singkat CV.ICO JAYA SARANA .....	6
2. Struktur Organisasi .....	7
3. Fungsi dan Kegiatan serta Tanggung Jawab .....	7
4. Unit Kegiatan CV.ICO JAYA SARANA .....	8
<b>BAB III INFRASTRUKTUR</b>	
1. Pengertian Sistem Komputerisasi .....	9
2. Spesifikasi Hardware .....	9
3. Spesifikasi Software .....	12

## **BAB IV STUDY KASUS**

1. Analisa Proses Bisnis .....	17
2. Activity Diagram .....	18
3. Sistem Usulan .....	22
a. Use Case Diagram .....	21
b. Deskripsi Use Case Diagram .....	22
4. Rancangan Basis Data .....	24
a. Class Diagram Tanpa Method .....	24
b. Logical Record Structure .....	25
c. Tabel .....	26
d. Spesifikasi Basis Data .....	27
5. Struktur Tampilan .....	30
6. Rancangan Layar .....	31
7. Sequence Diagram .....	37
8. Class Diagram .....	38
a. Boundary .....	39
b. Control .....	39
c. Entitas .....	40

## **BAB V PENUTUP**

1. Kesimpulan .....	42
2. Saran .....	42

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	43
-----------------------------	----

## **LAMPIRAN**

LAMPIRAN A : Lampiran Masukan .....	44
a. Lampiran Masukan A – 1 Data Barang.....	45
b. Lampiran Masukan A – 2 Data Supplier .....	46
c. Lampiran Masukan A – 3 Nota .....	47
LAMPIRAN B : Lampiran Keluaran .....	48
a. Lampiran Keluaran B – 1 Laporan Pembelian .....	49
LAMPIRAN C : Surat Keterangan Riset .....	50
b. Lembar berita acara konsultasi .....	51
c. Lembar berita acara kunjungan ke instansi.....	52