



SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO BINTANG LIMA

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

- | | NIM | NAMA |
|----|------------|-----------------|
| 1. | 0822300309 | SEPTIANA |
| 2. | 0822300096 | DESY ARISANDY |
| 3. | 0822300268 | SITI FITRIYANTI |

NOMOR KKP : 002/KKP/SAL/MELATI/JAN/2011

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

SEMESTER GANJIL

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 BINTANG
LIMA

	NIM	NAMA
1.	0822300096	Desi Arisandy
2.	0822300268	Siti Fitriyanti
3.	0822300309	Septiana

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Pangkalpinang, Januari 2011

Dosen Pembimbing

24/1/11

(Melati Suci Maysari, S.Kom)



LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

	NAMA	NIM
1.	Desi Arisandy	0822300096
2.	Siti Fitriyanti	0822300268
3.	Septiana	0822300309

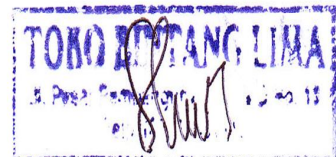
Telah selesai melaksanakan Kegiatan kuliah kerja praktek pada :

Nama Instansi : TOKO BINTANG LIMA

Alamat : JL. Pasar Pembangunan 1 Los D N.19 Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal : 24 Januari 2010



(VINA)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT serta salawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu memberikan taufik dan hidayahNya sehingga kami dapat menyelesaikan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini sebagaimana yang diharapkan.



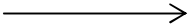


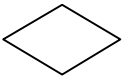
Adapun maksud dan tujuan penyusunan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Diploma (D3) jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.

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

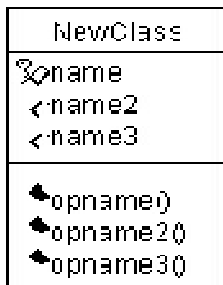
1. Allah SWT, Penguasa Alam Semesta, Yang Maha Memberi Petunjuk dan Memberi pertolongan kepada HambaNya, sehingga dapat memberi kemudahan, ketenangan, kelancaran, dan kesehatan dalam penyusunan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini.
2. Bapak Dr.Moedjiono , M.Sc Selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA Selaku Direktur STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom Selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. Ibu Melati Suci Mayasari, S.Kom Selaku Dosen Pembimbing KKP (kuliah Kerja Praktek) yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan kepada kami.
6. Dosen-dosen yang telah mendidik dan memberikan ilmunya kepada kami.
7. Kak Vina Selaku Pembimbing Praktek di TOKO BINTANG LIMA.
8. Kedua Orang Tua kami beserta keluarga yang kami cintai yang telah memberikan dorongan, baik moral maupun material dalam menyelesaikan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini.
9. Semua pihak yang telah banyak membantu, yang tidak dapat kami sebut satu persatu.

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram

	Start Point Menggambarkan awal dari aktifitas
	End Point Menggambarkan akhir dari aktifitas
	Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state
	Activity State Menggambarkan proses bisnis
	Synchronization Menunjukkan apabila ada dua atau lebih aliran (transisi) yang bertemu atau yang bercabang atau ada transisi paralel.
	Decision Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi
	Swimlane Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktifitas

2. Simbol Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.

Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, *method*.

Nama menggambarkan nama dari class/objek.

Atribut 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*.



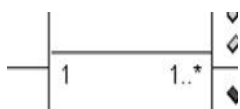
Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.



Aggregate

Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.



Multiplicity

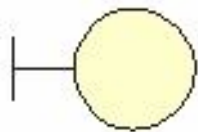
Menggambarkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang lainnya.

3. Simbol Sequence Diagram



Actor

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



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor 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 II.1 : Struktur Organisasi Toko Bintang Lima	7
Gambar IV.1 : Activity Diagram Catat Data Barang	13
Gambar IV.2 : Activity Diagram Transaksi Penjualan	14
Gambar IV.3 : Activity Diagram Pembuatan Laporan	15
Gambar IV.4 : Use Case Diagram	16
Gambar IV.5 : Class Diagram	20
Gambar IV.6 : Logical Record Struktur	21
Gambar IV.7 : Struktur Tampilan	28
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Menu Utama	29
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Menu Utama File Master	29
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Menu Utama File Transaksi	30
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Menu Utama Laporan	30
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Entry Customer	31
Gambar IV.13 : Rancangan Layar Entry Barang	32
Gambar IV.14 : Rancangan Layar Entry Pesanan	33
Gambar IV.15 : Rancangan Layar Cetak Nota	34
Gambar IV.16 : Rancangan Layar Laporan Penjualan	34
Gambar IV.17 : Sequence Diagram Form Entry Customer	35
Gambar IV.18 : Sequence Diagram Form Entry Barang	36
Gambar IV.19 : Sequence Diagram Form Entry Pesanan	37
Gambar IV.20 : Sequence Diagram Form Cetak Nota	38
Gambar IV.21 : Sequence Diagram Form Cetak Laporan Penjualan	39

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Data CUSTOMER	22
Tabel IV.2 : Data PESANAN	22
Tabel IV.3 : Data BARANG.....	22
Tabel IV.4 : Data NOTA.....	22
Tabel IV.5 : Data DETAIL PESAN.....	23
Tabel IV.6 : Spesifikasi Basis Data CUSTOMER	24
Tabel IV.7 : Spesifikasi Basis Data PESANAN	25
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data BARANG	26
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data NOTA	27
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data DETAILPESAN	28

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A Formulir Keluaran.....	
Lampiran A-1 : Nota.....	43
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan.....	44
Lampiran B Formulir Masukan.....	
Lampiran B-1 : Data Barang.....	45
Lampiran B-2 : Data Customer	46
Lampiran C Rancangan Keluaran.....	
Lampiran C-1 : Nota.....	47
Lampiran C-2 : Laporan Penjualan.....	48
Lampiran D Rancangan Masukan	
Lampiran D-1 : Data Barang.....	49
Lampiran D-2 : Data Customer	50
Lampiran D-3 : Data Pesanan.....	51
Lampiran E Lembar Berita Acara	
Lembar Berita Acara Konsultasi Dengan Dosen Pembimbing	52
Lembar Berita Acara Kunjungan Ke Instansi	53

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	i
Daftar Simbol	ii
1. Simbol Activity Diagram.....	ii
2. Simbol Class Diagram.....	iii
3. Simbol Sequence Diagram	iv
Daftar Gambar	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Lampiran	viii
Daftar Isi ..	ix

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Permasalahan	3
5. Metode Penelitian	3
6. Sistematis Penulisan.....	4

BAB II ORGANISASI

1. Sejarah Singkat TOKO BINTANG LIMA.....	6
2. Struktur Organisasi	7
a. Gambar Struktur TOKO BINTANG LIMA	7
b. Keterangan tentang masing-masing tugas dan wewenang	8
3. Unit Kegiatan TOKO BINTANG LIMA	8

BAB III INFRASTRUKTUR

1. Speksifikasi Hardware.....	9
a. Teori singkat tentang Hardware	9
b. Speksifikasi Hardware yang diusulkan.....	10
2. Speksifikasi Software.....	11
a. Teori singkat tentang Software	11
b. Speksifikasi Software yang diusulkan	11

BAB IV STUDI KASUS

1. Proses Bisnis	12
a. Catat Data Harga Barang.....	12
b. Transaksi Penjualan	12
c. Pembuatan Laporan.....	12
2. Activity Diagram	13
a. Catat data barang.....	13
b. Transaksi Penjualan	14
c. Pembuatan Laporan.....	15
3. Use Case Diagram.....	16
4. Deskripsi Use Case Diagram.....	17
5. Rancangan Basis Data	20
a. Class Diagram Tanpa Method.....	20
b. Logical Record Structure.....	21
c. Tabel.....	22
d. Spesifikasi Basis Data	24
6. Struktur Tampilan	28
7. Rancangan Layar	29
8. Sequence Diagram	35

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan.....	40
2. Saran.....	41

Daftar Pustaka.....	42
---------------------	----

LAMPIRAN

1. Lampiran A Formulir Keluaran	
a. Lampiran A-1 : Nota.....	43
b. Lampiran A-2 : Laporan Penjualan.....	44
2. Lampiran B Formulir Masukan	
a. Lampiran B-1 : Data Barang	45
b. Lampiran B-2 : Data Customer	46
3. Lampiran C Rancangan Keluaran	
a. Lampiran C-1 : Nota.....	47
b. Lampiran C-2 : Laporan Penjualan.....	48
4. Lampiran D Rancangan Masukan.....	
a. Lampiran D-1 : Data Barang	49
b. Lampiran D-2 : Data Customer	50
c. Lampiran D-3 : Data Pesanan.....	51
5. Lampiran E Lembar Berita Acara	
a. Lembar Berita Acara Konsultasi Dengan Dosen Pembimbing	52
b. Lembar Berita Acara Kunjungan Ke Instansi.....	53