



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
COUNTER E2 CELL**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0822300008	Dini Nongani
2. 0822300292	Yani

NOMOR KKP : 004/KKP/SAL/FY/JUN/2011

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHURPANGKALPINANG

SEMESTER GENAP
2010/2011



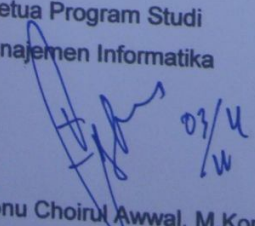
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

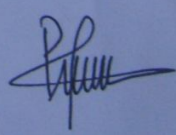
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : Diploma III (D3)
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA
COUNTER E2 CELL

NIM	NAMA
1. 0822300008	DINI NONGANI
2. 0822300292	YANI

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika


(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, Juni 2011
Dosen Pembimbing


(Fitri Yani, M.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. DINI NONGANI (0822300008)
2. YANI (0822300292)

Telah selesai melaksanakan Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada :

Nama Instansi : COUNTER E2 CELULAR

Alamat : Jalan Yos Sudarso No. 4 Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal 24 Juni 2011


 (PRIYADI)

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 COUNTER E2 CELL.

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 COUNTER E2 CELL.

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. Ibu Fitri Yani, M. Kom, selaku Dosen Pembimbing KKP (Kuliah Kerja Praktek).
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M. Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.
5. Pemilik COUNTER E2 CELL yang telah membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek ini.
6. 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.

7. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.
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, 24 Juni 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 / pengelompokkan 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

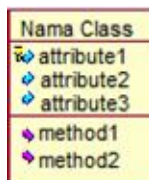
Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).



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.



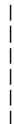
Recursive

sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.



Return Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan 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 II.1 Struktur Organisasi	6
Gambar III.1 Deployment Diagram	11
Gambar III.2 Component Diagram	15
Gambar IV.1 Activity Diagram Catat Data Barang	17
Gambar IV.2 Activity Diagram Transaksi Penjualan	18
Gambar IV.3 Activity Diagram Pembuatan Laporan	19
Gambar IV.4 Use Case Diagram	20
Gambar IV.5 Pemodelan Data Konseptual	23
Gambar IV.6 Logical Record Structure (LRS)	24
Gambar IV.7 Struktur Tampilan.....	29
Gambar IV.8 Rancangan Layar Menu Utama	30
Gambar IV.9 Rancangan Layar Menu Master	31
Gambar IV.10 Rancangan Layar Form Barang	32
Gambar IV.11 Rancangan Layar Form Pembeli	33
Gambar IV.12 Rancangan Layar Menu Transaksi	34
Gambar IV.13 Rancangan Layar Form Pesanan	35
Gambar IV.14 Rancangan Layar Cetak Nota.....	36
Gambar IV.15 Rancangan Layar Menu Laporan	37

Gambar IV.16 Rancangan Layar Laporan Penjualan	38
Gambar IV.17 Sequence Diagram Entry Data Barang	39
Gambar IV.18 Sequence Diagram Entry Data Pembeli	40
Gambar IV.19 Sequence Diagram Entry Data Pesanan	41
Gambar IV.20 Sequence Diagram Cetak Nota.....	42
Gambar IV.21 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Tabel Relational Pembeli.....	25
Tabel IV.2 Tabel Relational Barang.....	25
Tabel IV.3 Tabel Relational DetailPsn	25
Tabel IV.4 Tabel Relational Pesanan.....	25
Tabel IV.5 Tabel Relational Nota	25
Tabel IV.6 Spesifikasi Basis Data Pembeli.....	26
Tabel IV.7 Spesifikasi Basis Data Barang.....	26
Tabel IV.8 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	27
Tabel IV.9 Spesifikasi Basis Data DetailPsn.....	27
Tabel IV.10 Spesifikasi Basis Data Nota	28

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I : Lampiran Masukan dan Keluaran

LAMPIRAN II : Lembar Berita Acara Konsultasi Dengan Dosen Pembimbing KKP

LAMPIRAN III : Lembar Berita Acara Kunjungan Ke Instansi

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR SIMBOL	iii
DAFTAR GAMBARvii	
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II ORGANISASI

1. Sejarah Singkat Counter E2 Cell	5
2. Struktur Organisasi Counter E2 Cell	6

BAB III INFRASTRUKTUR

1. Spesifikasi Hardware	8
2. Spesifikasi Software	11

BAB IV STUDY KASUS

1. Proses Bisnis	16
2. Activity Diagram	17
3. Use Case Diagram dan Deskripsi Diagram	20
4. Rancangan Basis Data	23
5. Struktur Tampilan	29
6. Rancangan Layar	30
7. Sequence Diagram	39

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	44
2. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	46

LAMPIRAN I

LAMPIRAN II

LAMPIRAN III