



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
DISTRO – LABAMBA
LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0822300130	YAKOB

Nomor KKP : 004/KKP/SAL/MAR/JAN/2012

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG

SEMESTER GASAL
TAHUN AJARAN 2011/2012



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG


PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Perogram studi : Manajemen Informatika
Jenjang : Diploma III (D3)
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA DISTRO –
LABAMBA JL.AHMAD YANI NO.6 PANGKALPINANG

NIM	NAMA
1. 0822300130	Yakob

Pangkalpinang, Februari 2012

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika



01/12
09

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)



Dosen Pembimbing



(Marini, M.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

Yakob (0822300130)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada

Nama Instansi : DISTRO-LABAMBA

Alamat : JL. AHMAD YANI NO.6 PangkalPinang

Pembimbing Praktek

Tanggal, 26 Januari 2012


(Alfin)

ABSTRAKSI

Penjualan merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap toko, terutama yang bergerak dibidang perdagangan. Untuk membantu dan mengawasi kegiatan penjualan, maka diperlukan dukungan sistem informasi yang baik, sehingga dapat mengikuti perkembangan toko yang sedang tumbuh. Hal yang disebabkan semakin banyaknya transaksi dan besarnya biaya transaksi yang terjadi yang sampai sangat ini dokumen-dokumen penjualan maupun laporan penjualan masih ditangani secara manual.

DISTRO - LABAMBA adalah sebuah butik yang bergerak dibidang penjualan pakaian dan sejenisnya. Sistem pengolahan data penjualan perusahaan sampai saat ini masih dilakukan dengan cara manual, sehingga timbul keterlambatan informasi yang dihasilkan, seperti pembuatan laporan data barang yang dipesan dan terjual atau terjadi kesalahan dalam perhitungan penjumlahan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi penjualan yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan perusahaan, sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem yang sedang berjalan. Dengan memanfaatkan sistem yang diusulkan ini secara benar, kemungkinan pengawasan atau control terhadap pemrosesan order penjualan menjadi lebih muda dan efisien.

KATA PENGANTAR

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

Adapun maksud dan tujuan penyusunan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program diploma (D3) jurusan Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (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 Pangkalpinang
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
3. Ibu Marini, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing KKP.
4. Bapak Alfin, selaku pemilik Distro Labamba.
5. Keluarga besarku dikampung halaman,ibu dan ayah yang udah ngasih dukungan dan doanya.
6. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini semua teman-temanku yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan kami terima dengan senang hati. Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Pangkalpinang, Januari 2011

(Penulis)

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

Start State



Mengambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

End State



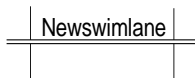
Mengambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

Activity



Mengambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

Swimlane



mengambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

Transition to self



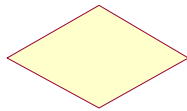
Mengambarkan hubungan antara state atau *activity* yang kembali kepada *state* dan *activity* itu sendiri.

Transition State



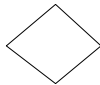
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.

Decision



Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

2. ERD



Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



State

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

Association

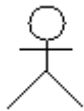


Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.

Objek

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

3. Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).



Use Case

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



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi.....	6
Gambar 3.1 : Deployment Diagram	11
Gambar 3.2 : Component Diagram	15
Gambar 4.1 : Activity Diagram Daftar Harga Barang	17
Gambar 4.2 : Activity Diagram Penjualan Barang Dan Transaksi Pembayaran ..	18
Gambar 4.3 : Activity Diagram Laporan Penjualan	18
Gambar 4.4 : Use Case Diagram	19
Gambar 4.5 : Entity Relationships Diagram (ERD).....	22
Gambar 4.6 : Logical Record Struktur.....	23

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Relational Data Pelanggan	23
Tabel 4.2 : Relational Data Pesanan	23
Tabel 4.3 : Relational Data Detail_Pesan	23
Tabel 4.4 : Relational Data Barang	24
Tabel 4.5 : Relational Data Nota	24

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1	: Formulir Masukan Dan Keluaran	28
Lampiran 2	: Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing.....	32
Lampiran 3	: Lembar Berita Acara Kunjungan KKP.....	34

DAFTAR ISI

Halaman

Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar	iv
Daftar Lampiran	vii
Daftar Tabel	viii
Daftar Simbol	ix
Daftar Isi	x

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II ORGANISASI

1. Sejarah Singkat Distro Labamba	4
---	---

2. Stuktur Organisasi	6
3. Fungsi Dan Kegiatan Serta Tanggung Jawab	7
4. Unit Kegiatan Distro Labamba	8

BAB III INFRASTRUKTUR

1. Spesifikasi Hardware	9
a. Teori Singkat	9
b. Spesifikasi hardware yang digunakan dalam Labamba	10
2. Spesifikasi Software	11
a. Teori Singkat Tentang Software	11
b. Software yang ada pada Labamba	15

BAB IV STUDI KASUS

1. Analisa Proses Bisnis	16
2. Aturan Bisnis	17
3. Sistem Usulan.....	19
a. Use Case Diagram	19
b. Deskripsi Use Case Diagram	19
4. Rancangan Basis Data	20

BAB-V PENUTUP

1. Kesimpulan	25
2. Saran	25

Daftar Pustaka

Lampiran-A, Formulir Masukan dan Keluaran	28
Lampiran-B, Lembar Berita Acara	32
Lampiran-C,Lembar Berita Acara Konsultasi.....	34