



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI  
PADA  
PT. LUMENINDO GILANG CAHAYA  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

OLEH :

	<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
1.	0922300053	LARONI
2.	0922300162	MARYADI

NOMOR KKP : 01/KKP/SAL/OKKI/DES/2011

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKAL PINANG

SEMESTER GASAL

TA.2011/2012



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  
PT.LUMENINDO GILANG CAHAYA DENGAN  
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

NIM	NAMA
1. 0922300053	LARONI
2. 0922300162	MARYADI

Pangkalpinang, 15 Desember 2011

Ketua Program Studi  
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)



Dosen Pembimbing

( Okkita Rizan, M.Kom )

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. LARONI (0922300053)
2. MARYADI (0922300162)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek pada :

Nama Instansi : PT.LUMENINDO GILANG CAHAYA

Alamat : Jl. Raya Selindung Ruko Graha Puri Blok E 1/2  
PANGKALPINANG

Pembimbing Praktek

Tanggal : 15 Desember 2011

  
PT. LUMENINDO GILANG CAHAYA  
( Ronny Suhartanto )

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur tidak henti-hentinya penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada PT. LUMENINDO GILANG CAHAYA.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan Jenjang Diploma Tiga (D3) Program Studi Manajemen Informatika (STMIK)Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas KKP (kuliah Kerja Praktek) ini dengan sebaik-baiknya.

Dalam proses penyusunan laporan kuliah kerja praktek (KKP) ini,penulis banyak mendapatkan bantuan moril dari berbagai pihak.Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, motivasi, keringanan dan petunjuk kepada penulis.

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
2. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA, selaku Ketua Pengurus Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom, selaku Pembantu Ketua I Bidang Akademik STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal,M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku dosen pembimbing Kuliah Kerja Praktek.
6. Bapak Ronny Suhartanto selaku pimpinan PT.LUMENINDO GILANG CAHAYA sekaligus pembimbing praktek.
7. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual.

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/mahasiswi STMIK Atma Luhur Luhur khususnya.

Pangkalpinang, Desember 2011

Penulis

## DAFTAR SIMBOL

### ACTIVITY DIAGRAM



#### Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



#### End State

Menggambarkan akhir aktifitas



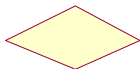
#### Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antar state



#### Activity State

Menggambarkan proses bisnis



#### Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



#### Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan dan fungsi tersendiri

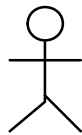
## USE CASE DIAGRAM



NewUseCase

### Use Case

Use case dibuat berdasar keperluan actor, merupakan "apa" yang dikerjakan system, bukan "bagaimana" system mengerjakannya



### Actor

Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system.

Actor memberi input atau menerima output informasi dari system



### Association

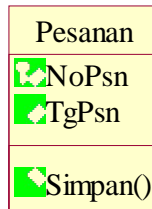
Ujung panah pada association antara actor dan use case mengindikasikan siapa/apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data

<<Include>>

### Include

Menggambarkan suatu use case termasuk di dalam use case lain (diharuskan).

## CLASS DIAGRAM



1

1..\*

### Class Diagram Tanpa Method

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku.

### Association

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

### Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

1 Tepat Satu

0..\* Nol atau lebih

1..\* Satu atau lebih

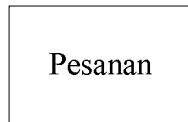
0..1 Nol atau Satu

5..8 range 5 s.d 8

4..6,9 range 4 s.d 6 dan 9

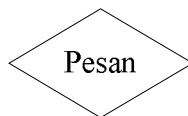


## ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM



### Entitas

Suatu obyek yang dapat diidentifikasi dilingkungan pemakai



### Relasi

Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.



### Garis

Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 : Struktur organisasi .....	8
Gambar IV.1 : Activity Diagram Proses Pendataan Kendaraan.....	19
Gambar IV.2 : Activity Diagram Proses Penjualan Kendaraan Kepada Pelanggan .....	20
Gambar IV.3 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan .....	21
Gambar IV.4 : Use Case Diagram .....	22
Gambar IV.5 : Pemodelan Data konseptual ( Class Diagram tanpa Method) .....	31
Gambar IV.6 : Entity Relationship Diagram .....	32
Gambar IV.7 : Logical Record Structure .....	33

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Relasi Pelanggan .....	34
Tabel IV.2 : Relasi SPK .....	34
Tabel IV.3 : Relasi Kendaraan .....	34
Tabel IV.4 : Relasi Nota Penjualan .....	34
Tabel IV.5 : Relasi Kwitansi .....	35
Tabel IV.6 : Relasi Nota Pengiriman .....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Dokumen Kwitansi .....	39
Lampiran A-2 : Dokumen Nota Penjualan .....	40
Lampiran A-3 : Dokumen Nota Pengiriman .....	41
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : SPK (Surat pesanan Kendaraan) .....	42
Lampiran B-2 : Dokumen Data Kendaraan .....	43

## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP DARI INSTANSI	
KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR SIMBOL .....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
DAFTAR ISI	
BAB I	
PENDAHULUAN .....	1
1. Latar Belakang .....	1
2. Masalah .....	2
3. Tujuan Penulisan .....	2
4. Batasan Masalah .....	3
5. Metode Penelitian .....	3
6. Sistematika Penulisan .....	6
BAB II	
ORGANISASI .....	7
1. Sejarah Instansi PT. LUMENINDO GILANG CAHAYA .....	7

	2. Struktur Organisasi PT. LUMENINDO GILANG CAHAYA .....	7
	a. Gambar Organisasi PT. LUMENINDO GILANG CAHAYA .....	7
	b. Fungsi dan Kegiatan serta Tanggung jawab .....	8
	3. Unit Kegiatan PT. LUMENINDO GILANG CAHAYA .....	10
BAB III	INFRASTRUKTUR .....	11
	1. Spesifikasi Hardware .....	11
	a. Teori Singkat Hardware .....	11
	b. Spesifikasi Hardware yang dibutuhkan .....	12
	2. Spesifikasi Software .....	13
	a. Teori Singkat Software .....	13
	b. Spesifikasi Software yang dibutuhkan .....	16
BAB IV	STUDY KASUS .....	17
	1. Proses Bisnis .....	17
	2. Activity Diagram .....	19
	3. Sistem Usulan dengan Diagram dan Deskripsi Diagram .....	22
	4. Rancangan Basis Data .....	31
	a. Pemodelan Data Konseptual (Class Diagram tanpa method) .....	31
	b. Logical Record Structure .....	32
	c. Tabel .....	34
BAB V	PENUTUP .....	36
	1. Kesimpulan .....	36
	2. Saran .....	37
	DAFTAR PUSAKA .....	38

## LAMPIRAN

1. Formulir Masukan dan Keluaran
2. Lembar Berita Acara Konsultasi dengan Dosen Pembimbing KKP
3. Lembar Berita Kunjungan Ke PT. LUMENINDO GILANG CAHAYA