



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO PRATAMA**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM

NAMA

1.0922300074	YOGA PRATAMA
2.0922300121	SEMBARA
3.0922300141	PAJRI

NOMOR KKP : 001/KKP/SAL/SJN/JAN/2012

PROGRAM STUDI MANAJAMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
SEMESTER GASAL
2011 / 2012



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : Diploma III (D3)
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA
TOKO PRATAMA

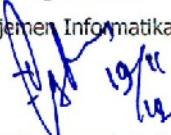
NIM	NAMA
1.0922300074	YOGA PRATAMA
2.0922300141	PAJRI
3.0922300121	SEMBARA

Pangkalpinang, 5 Desember 2011

Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi

Manajemen Informatika


(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)


(Supono, M.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP DARI INTANSI

Dinyatakan Bahwa :

NIM	NAMA
0922300074	Yoga Pratama
0922300141	pajri
0922300121	Sembara

Berdasarkan kegiatan pada Toko Pratama Gabek 1 PangkalPinang dari tanggal 18 Oktober s/d 4 Desember 2011 dan disetujui oleh :

Pimpinan Toko Pratama

Tanggal : 5 Desember 2011



(Eva)

ABSTRAKSI

Toko pratama merupakan salah satu Toko yang beralamat di jalan sudirman Gabek 1 PangkalPinang. Toko pratama adalah usaha yang bergerak dibidang penjualan kebutuhan sehari-hari. Oleh karena itu untuk membantu dan mengawasi kegiatan penjualan tersebut, maka diperlukan dukungan Sistem Informasi yang baik dan akurat, sehingga dapat mengikuti perkembangan perusahaan atau usaha-usaha yang sedang tumbuh pesat saat ini.

Sistem pengolahan data pada Toko Pratama sampai saat ini masih dilakukan dengan cara tidak teratur, sehingga pada Toko Pratama sering terjadi keterlambatan informasi yang dihasilkan seperti pembuatan laporan data penjualan yang masuk.

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

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya, karena berkat rahmat dan karunia-Nya-lah sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) 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 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, M.Kom selaku ketua Program Studi Manajemen Informatika.
3. Bapak Sujono, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan kepada saya.
4. Yuk Eva selaku pimpinan pada Toko Pratama yang juga telah banyak membantu penulis dalam melakukan riset.
5. Kedua orang tua saya beserta keluarga yang tercinta yang telah memberikan dorongan, baik moral maupun material dalam menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek(KKP) ini.
6. Teman-teman seperjuangan dalam kuliah yang sudah banyak membantu saya, terima kasih teman-teman.
7. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) 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, Desember 2011

(Penulis)

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi Toko Pratama.....	6
Gambar 3.1 : Deployment Diagram.....	14
Gambar 3.2 : Component Diagram	17
Gambar 4.1 : Activity Diagram Transaksi	19
Gambar 4.2 : Activity Diagram Proses Pembayaran	20
Gambar 4.3 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan	21
Gambar 4.4 : UseCase Diagram File Master.....	22
Gambar 4.5 : Class Diagram Entitas Tanpa Method	26
Gambar 4.6 : Logical Record Struktur	26

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 : Formulir Masukan.. ..	32
Lampiran B-1 : Formulir Keluaran.. ..	36
Lampiran C-1 : Lembar Berita Acara.....	39

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Pelanggan	27
Tabel 4.2 : Tabel Pesanan	27
Tabel 4.3 : Tabel Detailpesan	27
Tabel 4.4 : Tabel Barang	27
Tabel 4.5 : Tabel Nota	28

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM



Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



End State

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Activity State

Menggambarkan proses bisnis



Swimlane

Menggambarkan pembagian/ pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

SIMBOL USE CASE DIAGRAM



Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu sistem



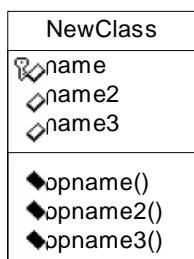
USE Case

Menggambarkan funsionalitas dari suatu sistem sehingga si pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun

Association

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

SIMBOL CLAS DIAGRAM



Class Diagram Tanpa methode

Menggambarkan sesuatu yang mengapsul informasi dan perilaku

Association

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

1 _____

1..* 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



Aggregate

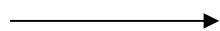
Menggambarkan perangkat bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain atau secara logis mengandung objek lain

SIMBOL LRS(Logical Record Struktur)



LRS

Menggambarkan modul perangkat lunak



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

SIMBOL SEQUENCE DIAGRAM



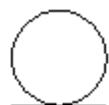
Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu sistem



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung padapihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



Control

Control digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas control, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas



Object Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Object

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



Activation

Menunjukkan periode selama suatu object atau actor sedang melakukan suatu tindakan



Message yang dikirim untuk dirinya sendiri

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAKSI	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR SIMBOL.....	vii
DAFTAR ISI.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II ORGANISASI

1. Sejarah Toko Pratama	6
2. Struktur Organisasi Toko Pratama	6
a. Gambar Struktur	6
b. Tugas dan tanggung jawab.....	7
2. Unit kegiatan Toko Pratama	8

BAB III INFRASTRUKTUR

1 Spesifikasi hardware	9
a. Teori hardware	9
b. hardware.....	13
2. Spesifikasi software	13
a.Spesifikasi software	13
b.Software.....	16

BAB IV STUDY KASUS

1. Analisa proses bisnis.....	18
a. Proses transaksi	18
b. Proses pembayaran.....	18
c. Laporan.....	18
Aturan Bisnis.....	19
2. Activity diagram proses bisnis.....	19
a. Activity diagram transaksi	19
b. Activity diagram proses pembayaran.....	20
c. Activity diagram proses pembuatan laporan.....	21
3.Sistem usulan dengan usecase diagram.....	22
a. Usecase Diagram.....	22
b.Deskripsi diagram	23
4.Rancangan basis data	26
a.Pemodelan data konseptual	26
b.Logical Record Struktur.....	26
5.Tabel.....	27

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan.....	29
2. Saran	29

DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN A-1: Formulir Masukan	32
Daftar Nama pelanggan	33
Daftar Pesanan	34
Daftar Harga Barang	35
LAMPIRAN B-1 Formulir Keluaran.....	36
Laporan Penjualan	37
Nota	38
LAMPIRAN C-1 LEMBAR BERITA ACARA.....	39
Lembar Berita Acara Kunjungan Kkp.....	40
Lembar Berita Acara Kunjungan Ke Intansi.....	41