



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO ATLANTIS**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0922300034	SAIKI YAMANE
2. 0922300104	WAHYU PURWANTO
3. 0922300108	ANDIKA PRATAMA PUTRA

NOMOR KKP : 003 /KKP/SAL/EYN/JAN/2012
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG

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 PADA TOKO ATLANTIS

NIM	NAMA
1. 0922300034	SAIKI YAMANE
2. 0922300104	WAHYU PURWANTO
3. 0922300108	ANDIKA PRATAMA PUTRA

Pangkalpinang, 5 Januari 2012

aq Ketua Program Studi
Manajemen Informatika
05/12
101
Melati. SM

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Dosen Pembimbing

(Elly Yanuarti, M.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Saiki yamane (0922300034)
2. Wahyu Purwanto (0922300104)
3. Andika Pratama (0922300108)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada

Nama Instansi : Toko Atlantis

Alamat : Jl. RE. Martadinata No. 24 Kel. Ampui
Kec. Pangkal Balam, Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal : Januari 2012



()

KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan puji dan syukur atas ke hadirat Allah SWT dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, karena berkat Rahmat dan Karunia-nya penulis 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) Program Studi Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika (STMIK) Atma Luhur Pangkajene.

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.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini, penulis memperoleh banyak bantuan berupa bimbingan, petunjuk, kritik yang membangun dan saran yang baik secara lisan maupun tulisan. Untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, motivasi, keringanan dan petunjuk kepada penulis.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
4. Ibu Eily Yanuarti, M.Kom selaku dosen pembimbing KKP (Kuliah Kerja Praktek).
5. Pimpinan dan karyawan – karyawan Toko Atlantis yang telah banyak membantu memberikan masukan dan informasi kepada penulis sehingga mempermudah penulis dalam menyelesaikan KKP (Kuliah Kerja Praktek).

6. Sahabat-sahabat dan keluarga yang selalu mendoakan dan memotivasi serta memberikan saran-saran yang membangun dalam menyelesaikan KKP (Kuliah Kerja Praktek).

Akhir kata, penulis hanya bisa mendoakan semoga Allah SWT menerima serta membalas segala amal baik yang telah diberikan dan penulis berharap kepada pembaca, kiranya Kuliah Kerja Praktek ini dapat bermanfaat dan berguna khususnya bagi orang-orang yang lebih bersyukur dengan lebih meningkatkan semua potensi yang ada pada diri kita sebagai manusia.

Pangkalpinang, Januari 2012

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Daftar Simbol Activity Diagram



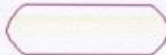
Start point
Menggambarkan awal dari aktivitas



End point
Menggambarkan akhir dari aktivitas



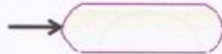
Transition
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara activity



Activity
Menggambarkan proses bisnis.



Decision
Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi.



Black hole activities
Ada masukan dan tidak ada keluaran, Biasanya digunakan jika dikehendaki dan ada satu atau lebih transisi.

1. Daftar Simbol Use Case Diagram



Miracle activities

Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu start point dan dikehendaki ada satu atau lebih transisi.



Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri



Actor

Sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan system.



Use Case

Abstraksi dari interaksi antara system dan actor.



Association

Sebagai penghubung antara actor dengan use case

3. Entity Relationship Diagram (ERD)



Proses

Menunjukkan proses yang di
kerjakan melalui program
komputer.



Decision

Menggambarkan pilihan yang
terjadi pada transisi.



Aliran Data

Menunjukkan proses aliran data

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi Toko Atlantis	7
Gambar 4.1 : Activity Diagram Pencatatan Data Barang	21
Gambar 4.2 : Activity Diagram Proses Penjualan	22
Gambar 4.3 : Activity Diagram Proses Pembayaran.....	23
Gambar 4.4 : Activity Diagram Proses Pengiriman Barang	24
Gambar 4.5 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Penjualan	25
Gambar 4.6 : Usecase Diagram Sistem Usulan	26
Gambar 4.7 : Entity Relationship Diagram (ERD)	29
Gambar 4.8 : Transformasi ERD ke LRS.....	30
Gambar 4.9 : Logical Record Structure (LRS)	31

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 : Tabel Pembeli.....	32
Tabel 4.2 : Tabel Nota	32
Tabel 4.3 : Tabel Isi.....	33
Tabel 4.4 : Tabel Barang	33
Tabel 4.5 : Tabel Surat Jalan	34
Tabel 4.6 : Tabel Kirim.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 : Data Barang	38
Lampiran B-1 : Nota	39
Lampiran B-2 : Surat Jalan	40
Lampiran B-3 : Laporan Penjualan.....	41
Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KKP	42
Lembar Berita Acara Kunjungan KKP	43
.....	44
.....	45
.....	46
.....	47
.....	48
.....	49
.....	50
.....	51
.....	52
.....	53
.....	54
.....	55
.....	56
.....	57
.....	58
.....	59
.....	60
.....	61
.....	62
.....	63
.....	64
.....	65
.....	66
.....	67
.....	68
.....	69
.....	70
.....	71
.....	72
.....	73
.....	74
.....	75
.....	76
.....	77
.....	78
.....	79
.....	80
.....	81
.....	82
.....	83
.....	84
.....	85
.....	86
.....	87
.....	88
.....	89
.....	90
.....	91
.....	92
.....	93
.....	94
.....	95
.....	96
.....	97
.....	98
.....	99
.....	100

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP DARI INSTANSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR SIMBOL	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Permasalahan	3
5. Metode Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan	4
BAB II ORGANISASI.....	6
1. Sejarah Toko Atlantis	6
2. Struktur Organisasi Toko Atlantis.....	6
BAB III INFRASTRUKTUR	10
1. Spesifikasi Hardware	10
a. Teori singkat tentang hardware.....	10
b. Spesifikasi Hardware yang dibutuhkan.....	13

2. Spesifikasi Software	14
a. Teori singkat tentang software.....	14
b. Spesifikasi Software yang dibutuhkan	17
BAB IV STUDY KASUS	19
1. Proses Bisnis	19
2. Activity Diagram	21
3. Sistem Usulan dengan Usecase Diagram dan Deskripsi Diagram.....	26
4. Rancangan Basis Data	29
a. Entity Relationship Diagram (ERD)	29
b. Transformasi ERD ke LRS	30
c. Logical Record Structure (LRS).....	31
d. Tabel	32
BAB V PENUTUP	35
1. Kesimpulan.....	35
2. Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	38