



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO BANGKA JAYA KOMPUTER**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1022300100	Leni Angraini
1122300004	Ahmad Hari Yuliswan
1122300080	Ponico

NOMOR KKP : 002/KKP/SAL/OKI/JAN/2014

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG

SEMESTER GASAL
TA. 2013 / 2014**

ABSTRAK

Toko Bangka Jaya Komputer salah satu Toko yang beralamat di JL. Muhidin No. 39 Sungailiat Bangka. Toko Bangka Jaya Komputer adalah usaha yang bergerak dibidang penjualan Komputer. 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 Bangka Jaya Komputer sampai saat ini masih dilakukan dengan cara tidak teratur, sehingga pada Toko Bangka Jaya Komputer 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.



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
TOKO BANGKA JAYA KOMPUTER

	NIM	NAMA
1.	1022300100	Leni Anggraini
2.	1122300004	Ahmad Hari Yuliswan
3.	1122300080	Ponico

Ketua Program Studi
Manajemen informatika

28/14
01

Melati Suci Mayasari, M. Kom

Pangkalpinang, Januari 2014
Dosen Pembimbing

Okkita Rizan, M.Kom

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Leni Anggraini (1022300100)
2. Ahmad Hari Yuliswan (1122300004)
3. Ponico (1122300080)

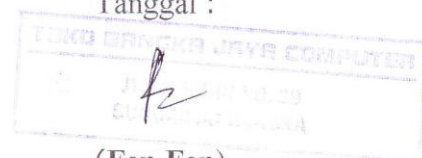
Telah selesai menyelesaikan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada:

Nama Instansi : Bangka Jaya Komputer

Alamat : Jl. Muhidin No 39 Sungailiat Bangka

Pembimbing Praktek

Tanggal :



(Fen Fen)

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-nya sehingga kami dapat menyelesaikan penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) dengan judul “**Sistem Penjualan Tunai Pada Toko Bangka Jaya Komputer**” tepat pada waktunya.

Kami harapkan laporan ini dapat memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Diploma III (D-III) yang ada pada program Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG.

Mengingat kemampuan dan pengetahuan yang terbatas, kami menyadari bahwa Laporan Kuliah Praktek ini masih banyak kesalahan. Namun demikian, kami sudah mengupayakan sebaik mungkin sesuai data yang ada untuk mendapatkan hasil sebaik-baiknya. Oleh karena itu, kami mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan Laporan Kiliah Kerja Praktek.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyelesaian laporan ini. Kiranya tidak ada ucapan yang lebih baik kecuali rasa terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan karunianya kepada kami.
2. Tidak lupa juga kepada kedua orang tua kami yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik moril maupun materil.
3. Bapak Dr.Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur PangkalPinang.
5. Kami juga mengucapkan kepada Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku pembimbing dalam penyusunan laporan ini.

6. Bapak Fen Fen selaku pemberi izin tempat pelaksanaan KKP.
7. Segenap Dosen serta Staf Karyawan STMIK ATMA LUHUR PangkalPinang yang telah banyak membantu.
8. Kepada seluruh teman dan rekan-rekan yang ikut terlibat dalam pembuatan laporan ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan dan berbagai keterbatasan penulis miliki, penulis hadirkan laporan ini sebagai sumabngan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan , khususnya bidang informatika.



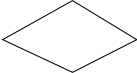



Semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis khususnya bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan Laporan Kuliah Kerja Praktek.

Pangkalpinang, Januari 2014

Penulis

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM

	<p>Start State Menggambarkan awal dari aktifitas</p>
	<p>End State Menggambarkan akhir dari aktifitas</p>
	<p>Decision Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi</p>
	<p>Activity State Menggambarkan proses bisnis</p>
	<p>Swimlane Menggambarkan pembagian/ pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.</p>
	<p>Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state</p>

SIMBOL USE CASE DIAGRAM



Actor

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



USE Case

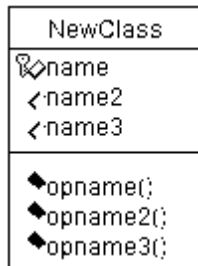
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga si pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun

Association

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



SIMBOL CLAS DIAGRAM



Class Diagram Tanpa metode

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul 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

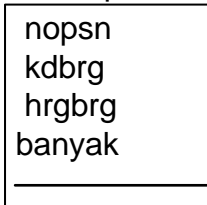


Aggregate

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

SIMBOL LRS(Logical Record Struktur)

Detailpesan



LRS

Menggambarkan modul perangkat lunak

Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

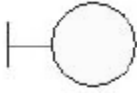
SIMBOL SEQUENCE DIAGRAM



Actor

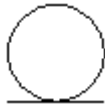
Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu sistem

Boundary



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

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi Toko Bangka Jaya Komputer	7
Gambar 3.1 : Deployment Diagram	12
Gambar 3.2 : Component Diagram	16
Gambar 4.1 : Activity Diagram Daftar Harga Barang	18
Gambar 4.2 : Activity Diagram Penjualan Barang Dan Transaksi Pembayaran	18
Gambar 4.3 : Activity Diagram Laporan Penjualan	19
Gambar 4.4 : UseCase Diagram	20
Gambar 4.5 : Conseptual Data Model	22
Gambar 4.6 : Logical Record Struktur.....	23

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Relation Data Pelanggan	23
Tabel IV.2 : Relation Data Pesanan.....	23
Tabel IV.3 : Relation Detail_pesanan	23
Tabel IV.4 : Relation Data Barang	24
Tabel IV.5 : Relational Data Nota	24
Tabel IV.6 : Spesifikasi Basis Data Pelanggan	24
Tabel IV.7 : Spesifikasi Data Pesanan	25
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Detail_Pesan	25
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Barang	26
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Nota.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 : Formulir Masukan.....	30
Lampiran B-1 : Formulir Keluaran.....	34
Lampiran C-1 : Lembar Berita Acara	36

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR SIMBOL	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	1
3. Tujuan Penulisa	2
4. Batasan Permasalahan	2
5. Metode Penulisan	2
6. Sistematika Penulisan	4
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah Singkat Toko Bangka Jaya Kompter	5
2. Struktur Organisasi	6
3. Fungsi Dan Kegiatan Serta Tanggung Jawab	8
4. Unit Kegiatan Toko Bangka Jaya Komputer	8
BAB III INFRASTRUKTUR	
1. Spesifikasi Hardware	10
2. Spesifikasi Software	12
BAB IV STUDY KASUS	
1. Analisa Proses Bisnis	17
2. Sistem Usulan	20
3. Rancangan Basis Data	22

4. Tabel	23
BAB V PENUTUP	
1. Kesimpulan	28
2. Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN A-1: Formulir Masukan	30
Daftar Nama Pelanggan	31
LAMPIRAN B-1 Formulir Keluaran	32
Laporan Penjualan	33
Daftar Harga Barang	34
LAMPIRAN C-1 LEMBAR BERITA ACARA	35
Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KKP	36
Lembar Berita Acara Kunjungan KKP	37