



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI  
PADA  
BENGKEL KARYA ANAK BANGSA  
LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Oleh :

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
1. 1122300056	Sufarta
2. 1122300082	Doddy Hermawan

**NOMOR KKP :01/KKP/SAL/OKI/NOV/2014**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**SEMESTER GASAL  
TA.2014/2015**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIA KERJA PRAKTEK**

Program studi : Manajemen Informatika

Jenjang : Diploma III (D3)

Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA  
BENGKEL KARYA ANAK BANGSA

**NIM**  
1. 1122300056  
2. 1122300082

**NAMA**  
SUFARTA  
DODDY HERMAWAN

**Ketua Program Studi  
Manajemen Informatika**

09/15  
/01  
*Melati SM*

**(Melati Suci Mayasari, M.Kom)**

**Pangkalpinang, Januari 2015  
Dosen Pembimbing**

*Okkita Rizan*

**(Okkita Rizan, M.Kom)**

**LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP**

Di nyatakan bahwa :

1. Sufarta (1122300056)
2. Doddy Hermawan (1122300082)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kulia Kerja Praktek pada

Nama Instansi : Bengkel Karya Anak Bangsa

Alamat : Jl. KH. Abdulah Addari No 267 Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal: Januari 2015



(Rahmanu)

## **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 KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini sebagaimana yang diharapkan.

Penulisan KKP ini dimaksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang Diploma III (D3) pada jurusan 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 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. Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan kekuatan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek ini tepat waktu.
2. DR. Moedjiono, M. Sc selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR.
3. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
4. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan banyak waktunya untuk memberikan pengarahan kepada saya.
5. Orang Tua kami yang tercinta yang telah banyak mengorbankan biaya dan tenaganya untuk kami, sehingga bisa mengecap pendidikan di STMIK ATMA LUHUR ini.
6. Bapak Rahmanu selaku pemilik Bengkel yang telah banyak memberikan informasi dan pengarahan kepada kami selama kami melakukan riset.

7. Kepada seseorang yang dekat dengan saya yang telah begitu banyak memberikan semangat dan tak henti-hentinya memberikan dukungan dalam penyelesaian KKP.
8. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini serta teman-teman kami 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, November 2014

Penulis

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Aktivitas Diagram



*Start Point*  
Menggambarkan awal dari aktifitas.



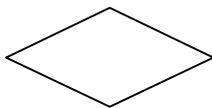
*End Point*  
Menggambarkan akhir dari aktifitas.



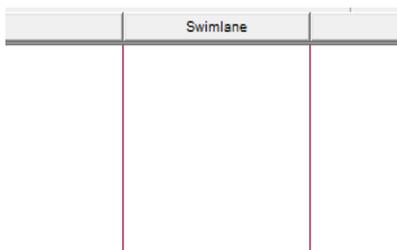
*Transition*  
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state.



*Activity State*  
Menggambarkan proses bisnis.

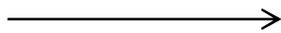


*Decision*  
Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi.



*Swimlane*  
Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktifitas.

## 2. Simbol Use Case Diagram



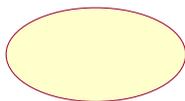
### *Generalization/inheritance*

Menggambarkan sebuah garis berpanah tertutup pada salah satu ujungnya yang menunjukkan lebih umum.



### *Aktor*

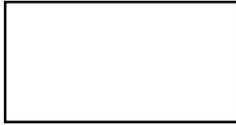
Menggambarkan orang, system atau *ekternalentitas* / *stakeholder* yang menyediakan atau menerima informasi dari system.



### *Use case*

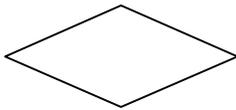
Menggambarkan proses system / kebutuhan system dari sudut pandang user.

### 3. Simbol EntityRelationship Diagram (ERD)



Entitas

Menggambarkan suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.



Relasi

Menggambarkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.



Garis

Menggambarkan penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Struktur Organisasi BENGKEL KARYA ANAK BANGSA.....	5
Gambar IV.1 Activity Diagram Data Barang .....	17
Gambar IV.2 Activity Diagram Proses Penjualan .....	18
Gambar IV.3 Activity Diagram Pembuatan Laporan Penjualan.....	19
Gambar IV.4 Use case Diagram .....	20
Gambar IV.5 Entity Pemodelan Data Konseptual .....	24
Gambar IV.6 Transformasi ERD ke LRS .....	25
Gambar IV.7 Logical Record Structur .....	26

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 Tabel Data Pelanggan .....	27
Tabel IV.2 Tabel Data Pesanan .....	27
Tabel IV.3 Tabel Data Barang .....	27
Tabel IV.4 Tabel Isi .....	27
Tabel IV.5 Tabel Relational Nota .....	28

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Formulir Masukan Sistem Berjalan .....	33
Lampiran A-1 : Laporan Penjualan .....	34
Lampiran A-2 : Data Barang .....	35
Lampiran B : Formulir Masukan .....	36
Lampiran B-1 : Nota .....	37
Lampiran C : Lembar Berita Acara Dengan Dosen Pembimbing .....	39
Lampiran D : Lembar Berita Acara Kunjungan Ke Instansi .....	41

## DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul .....	
Lembar Persetujuan KKP .....	
Lembar Pengesahan KKP .....	
Kata Pengantar.....	i
Daftar Simbol.....	ii
Daftar Gambar .....	iii
Daftar Tabel .....	iv
Daftar Lampiran .....	v
Daftar Isi .....	vi
 <b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1. Latar Belakang .....	1
2. Masalah .....	2
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Ruang Lingkup / Batasan Masalah .....	3
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan.....	4
 <b>BAB II ORGANISASI</b>	
1. Sejarah Singkat BENGKEL KARYA ANAK BANGSA .....	5
2. Struktur Organisasi .....	5
3. Unit Kegiatan BENGKEL KARYA ANAK BANGSA.....	8
 <b>BAB III INFRASTRUKTUR</b>	
1. Spesifikasi Hardware .....	9
2. Spesifikasi Software .....	10

## **BAB IV STUDY KASUS**

1. Proses Bisnis .....	16
2. Activity Diagram .....	15
3. Use case Diagram dan Deskripsi Diagram .....	18
4. Rancangan Basis Data .....	25
a. Entity Relationship Diagram.....	25
b. Transformasi ERD ke LRS .....	26
c. Logical Record Structure.....	27
d. Tabel .....	28

## **BAB V PENUTUP**

1. Kesimpulan .....	30
2. Saran .....	31

<b>Daftar Pustaka</b> .....	32
-----------------------------	----

**- Lampiran**