



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO MAHSUS
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

**ADI CANDRA
0822300047**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
FEBRUARI 2012**



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO MAHSUS
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

ADI CANDRA

0822300047

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
FEBRUARI 2012**



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

PERSETUJUAAN TUGAS AKHIR

Nama : ADI CANDRA
NIM : 0822300047
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA
TOKO MAHSUS DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK.

Pangkalpinang, 13 Februari 2012

Ketua Program Studi,


(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Dosen Pembimbing,


(Anisah, M.Kom)

Panitia Penguji

Ketua


(Okkita Rizan, M.Kom)

Anggota,


(Yohanes Setiawan, S.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,


(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua
Bidang Akademik,


(Bambang Adiwino, M.Kom)

ABSTRAKSI

Toko Mahsus adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan pupuk, onderdil motor, alat-alat pertanian dan sembako. Toko Mahsus beralamat di jalan Mentok KM. 24 Desa Zed Kecamatan Mendo Barat Kode Pos 33173

Kegiatan penjualan di Toko Mahsus dilakukan dengan cara datang langsung ke Toko Mahsus dan memberikan pesanan berupa tulisan/catatan kepada bagian penjualan. Kemudian pesanan akan di catat oleh bagian penjualan di nota pesanan penjualan.

Toko Mahsus belum menerapkan penggunaan komputer dalam pengelolaan administrasi toko karena semua itu masih dilakukan dengan cara ditulis secara manual dalam bentuk buku yang sederhana saja. Disini saya akan meriset tentang sistem penjualan tunai mulai dari proses pendataan barang, proses penjualan barang dan proses pembuatan laporan. Proses ini masih dilakukan secara manual. Dan setelah mengevaluasi, sistem penjualan yang ada pada Toko Mahsus belum terlaksana dengan efektif dan efisien dan masih ada kelemahan dalam sistem yang ada pada saat ini di Toko Mahsus. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi penjualan tunai yang lebih baik untuk mendukung kemajuan dan perkembangan toko tersebut. Sehingga memberikan kemudahan dalam pelayanan dan penyajian informasi serta pengelolaan data yang lebih baik, cepat, tepat dan akurat dari sistem yang sedang berjalan saat ini. Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi yang diusulkan ini secara baik dan benar kemungkinan pengawasan pelaksanaan sistem penjualan dapat dilakukan dengan mudah dan efisien.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) ini dengan judul: **“RANCANGAN SISTEM PENJUALAN TUNAI PADA TOKO MAHSUS DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK”**.

Adapun tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Ahli Madya (D3) Program Studi Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Allah SWT, Penguasa Alam Semesta, Yang Maha Memberi Petunjuk dan Memberi Pertolongan kepada Hamba-Nya, sehingga dapat memberi kemudahan, ketenangan, kelancaran, dan kesehatan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga tercinta, ibu, ayah, abang, ayuk dan adik yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa dan restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan Tugas Akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan. Semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi salah satu hal yang membahagiakan dan membanggakan bagi kalian.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. Ibu Anisah, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan maupun pengarahan kepada penulis sehingga terselesainya Tugas Akhir ini.

6. Bapak Mahsus selaku Pemilik sekaligus pembimbing praktek yang telah memberikan izin tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Marsika dan Sahril selaku karyawan di Toko Mahsus yang telah banyak membantu saya dalam melakukan riset di Toko Mahsus
8. Suci Rahmawati selaku sahabat saya yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan pembuatan Tugas Akhir (TA) ini.
9. Desi Astuti selaku pacar saya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan pembuatan Tugas Akhir (TA) ini baik dari segi moril maupun material.
10. Semua pihak yang telah membantu penulisan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak yang telah membaca Tugas Akhir ini dan penulis juga berharap semoga Tugas Akhir ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa / mahasiswi STMIK Atma Luhur khususnya.

Pangkalpinang, Februari 2012

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 : Struktur Organisasi Toko Mahsus.....	24
Gambar III.2 : Activity Diagram Proses Pendataan Barang	27
Gambar III.3 : Activity Diagram Proses Pemesanan Barang	28
Gambar III.4 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan.....	29
Gambar III.5 : Use Case Diagram	32
Gambar IV.1 : Entity Relationship Diagram	35
Gambar IV.2 : Transformasi ERD ke LRS	35
Gambar IV.3 : Logical Record Structure.....	36
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan	44
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Menu Utama.....	45
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Menu Master	46
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Entry Data Pelanggan	47
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Entry Data Barang	48
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Menu Transaksi.....	49
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan	50
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Cetak Nota	51
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Menu Laporan Penjualan.....	52
Gambar IV.13 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	53
Gambar IV.14 : Sequence Diagram Data Pelanggan	54
Gambar IV.15 : Sequence Diagram Data Barang	55
Gambar IV.16 : Sequence Diagram Data Pesanan.....	56
Gambar IV.17 : Sequence Diagram Cetak Nota	57
Gambar IV.18 : Sequence Diagram Laporan Penjualan.....	58
Gambar IV.19 : Class Diagram.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Formulir Keluaran – Nota Penjualan Tunai.....	63
Lampiran A-2 : Formulir Keluaran – Laporan Penjualan Tunai	64
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Formulir Masukan – Data Pesanan	66
Lampiran B-2 : Formulir Masukan – Data Barang.....	67
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1 : Rancangan Keluaran – Nota Penjualan Tunai	69
Lampiran C-2 : Rancangan Keluaran – Laporan Penjualan Tunai.....	70
Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan	
Lampiran D-1 : Rancangan Masukan – Data Pelanggan	72
Lampiran D-2 : Rancangan Masukan – Data Pesanan Barang.....	73
Lampiran D-3 : Rancangan Masukan – Data Barang	74
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	75

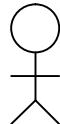
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Pelanggan.....	36
Tabel IV.2 : Tabel Pesanan	36
Tabel IV.3 : Tabel Barang.....	37
Tabel IV.4 : Tabel Nota	37
Tabel IV.5 : Tabel Pesan.....	37
Tabel IV.6 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pelanggan.....	38
Tabel IV.7 : Spesifikasi Basis Data Tabel Barang	39
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pesanan.....	39
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Tabel Nota.....	40
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pesan.....	40

DAFTAR SIMBOL

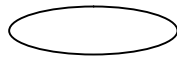
1. Use Case Diagram

a. An Actor



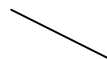
Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

b. Use Case



Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user)

c. Association Aktif



Menggambarkan bagaimana actor terlibat didalam use case

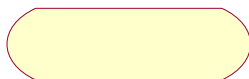
2. Activity Diagram

a. Start Point



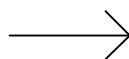
Menggambarkan permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok kiri atas.

b. Activities



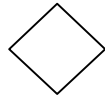
Menggambarkan Sebuah proses bisnis

c. Association



Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.

d. Decision Points



Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke decision point

e. End Point



Menggambarkan akhir dari sebuah sistem

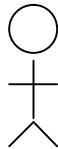
f. Swimlane



Menggambarkan sebuah cara untuk melempokan *activity*

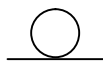
3. Sequence Diagram

a. An Actor



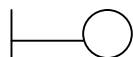
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. Entity Class



Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

c. Boundary Class



Menggambaran sebuah penggambaran dari form

d. Control Class



Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel

e. A focus Of Control & A life line



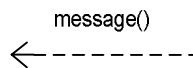
Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message

f. A message



Menggambarkan Pengiriman Pesan

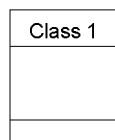
g. Return values



Menggambarkan hasil dari pengiriman *message*

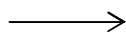
4. Simbol Class Diagram

a. Class



Penggambaran dari class name, atribut atau property atau data dan method atau function atau behavior

b. Association



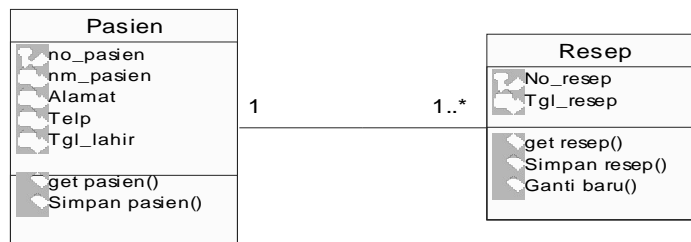
Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.

c. Agregation



Bentuk khusus dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek lain.

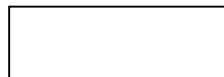
d. Multiplicity



Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk obyek-obyek yang berpartisipasi.

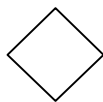
5. Simbol Diagram Hubungan Entitas

a. Entity



Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem (Set Entitas)

b. Relationship



Menggambarkan sehimpunan hubungan antara objek yang dibangun (RelationShip)

c. Garis penghubung



Menghubungkan atribut dengan set entitas, dan set entitas dengan relation ship-set

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata pengantar.....	ii
Daftar gambar.....	iv
Daftar lampiran.....	v
Daftar tabel.....	vi
Daftar simbol.....	vii
Daftar isi.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah.....	1
3. Tujuan penulisan.....	2
4. Batasan Masalah.....	2
5. Metode Penelitian.....	2
6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
1. Konsep Sistem Informasi	7
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi.....	7
b. Konsep Sistem Informasi.....	8
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML	9
a. UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	9
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek.....	10
1) Activity Diagram.....	10
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	14
3) Analisa Dokumen Masukan.....	14
4) Usecase Diagram.....	14

	5) Deskripsi Usecase.....	16
	c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek.....	16
	1) Entity Relationship Diagram (ERD).....	16
	2) Logical Record Structure (LRS).....	19
	3) Tabel/Relasi.....	19
	4) Spesifikasi Basis Data.....	19
	5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	19
	6) Rancangan Dokumen Masukan.....	19
	7) Rancangan Layar Program.....	19
	8) Sequence Diagram.....	20
	9) Class Diagram (Entity Class).....	21
	3. Sistem Informasi Penjualan Tunai.....	22
	a. Sistem Penjualan Tunai Secara Langsung	23
	b. Sistem Penjualan Tunai Secara Tidak Langsung	23
BAB III	ANALISA SISTEM.....	24
	1. Tinjauan Organisasi.....	24
	a. Sejarah Singkat Toko Mahsus.....	24
	b. Struktur Organisasi Toko Mahsus.....	24
	c. Keterangan Tugas dan Wewenang Struktur Organisasi.	25
	2. Analisa Proses.....	26
	3. Analisa Keluaran.....	29
	4. Analisa Masukan.....	30
	5. Identifikasi Kebutuhan.....	31
	6. Usecase Diagram.....	32
	7. Deskripsi Usecase.....	33
BAB IV	RANCANGAN SISTEM.....	35
	1. Rancangan Basis Data.....	35
	a. Entity Relationship Diagram.....	35

b.	Transformasi Diagram ERD ke Logical Record Structure.....	35
c.	Logical Record Structure (LRS).....	36
d.	Tabel.....	36
e.	Spesifikasi Basis Data.....	38
2.	Rancangan Antar Muka.....	41
a.	Rancangan Keluaran.....	41
b.	Rancangan Masukan.....	42
c.	Rancangan Dialog Layar.....	44
1)	Struktur Tampilan.....	44
2)	Rancangan Dialog Layar.....	45
d.	Sequence Diagram.....	54
3.	Rancangan Class Diagram (Entity Class).....	59
BAB V	PENUTUP.....	60
1.	Kesimpulan.....	60
2.	Saran.....	60
	Daftar pustaka.....	61
	Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan.....	62
	Lampiran B Masukan Sistem Berjalan.....	65
	Lampiran C Rancangan Keluaran.....	68
	Lampiran D Rancangan Masukan.....	71
	Lampiran E Surat Keterangan Riset.....	75