



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
FOTOCOPY DYWA
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh:

DIDI ACHMADI
0822300048

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2011



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
FOTOCOPY DYWA
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh:

DIDI ACHMADI
0822300048

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA STMIK ATMA
LUHUR PANGKALPINANG

JULI 2011



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : DIDI ACHMADI
NIM : 0822300048
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA FOTOCOPY DYWA DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBJEK

Pangkalpinang, 09 Agustus 2011

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Dosen Pembimbing,

(Eka Pebriyanto, M.Kom)

Panitia Penguji

Ketua,

(Yuyi Andrika, M.Kom)

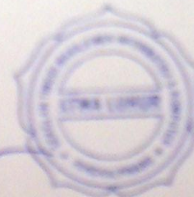
Anggota,

(Marini, M.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua

Bidang Akademik

(Bambang Adwinoto, M.Kom)

ABSTRAKSI

Toko yang berada di jalan RE.Martadinata Kelurahan Opas Indah NO 8 ini merupakan salah satu toko yang bergerak di bidang kewirausahaan khususnya perdagangan. Toko ini bernama Fotocopy Dywa. Sebagai toko yang mengerti akan kebutuhan konsumen, toko ini menyediakan berbagai persediaan alat –alat tulis kantor seperti pena, pensil, penghapus, kertas dengan berbagai ukuran, selain itu juga menyediakan fotocopy dan keperluan lainnya.

Proses sistem penjualan pada fotocopy Dywa ini belum dilakukan secara komputerisasi dan masih banyak terdapat berbagai kekurangan atau kelemahan. salah satunya adalah sistem penjualan yang terjadi dirasakan kurang efektif dan efisien sehingga data datanya kurang tersusun dengan rapi.

Tujuan dari penelitian yaitu mengetahui kelemahan kelemahan yang terjadi di Fotocopy Dywa, dan kelemahan kelemahan itu diperbaiki dan diselesaikan menjadi lebih baik, khususnya di sistem penjualan tunai pada Fotocopy Dywa.

Oleh sebab itu, penulis merasa bahwa sistem yang sudah terkomputerisasi sangat di butuhkan untuk mengendalikan informasi penjualan tunai yang di lakukan Fotocopy Dywa sehingga, berdasarkan data-data dan penelitian tersebut, akan dibuatkan sebuah laporan yang diberikan kepada pemilik toko dalam mengevaluasi sistem penjualan tunai yang dilakaukan Fotocopy Dywa. Dengan demikian Fotocopy Dywa akan lebih jelas dalam mengetahui keuntungan dan kerugian yang di alami pemilik toko. Akhirnya penulis berharap bahwa penulisan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi Fotocopy Dywa dalam menjalankan usahanya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita sekalian, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) yang merupakan penyerapan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan di Stmik Atma Luhur.

Penulisan ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempu jenjang Diploma III pada jurusan Manajemen Informatika di Stmik Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis memperoleh banyak bantuan baik moril maupun material, baik motivasi maupun doa. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu hingga tugas akhir ini selesai, ucapan terima kasih penulis tujukan kepada :

1. Allah SWT, terima kasih telah memberikan kesehatan dan kesabaran kepada penulis.
2. Kepada Orang tua yang selalu memberikan motivasi dan nasihat–nasihatnya.
3. Harry Sudjianto, MM, MBA Selaku ketua Stmik Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika Stmik Atma Luhur.
5. Bapak Eka Pebrianto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
6. Bapak Hendri selaku pimpinan usaha yang telah mengizinkan penulis mengadakan penelitian.
7. Teman-teman yang telah membantu member dukungan dan saran.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu,

dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak yang telah membaca Tugas Akhir ini.

Pangkalpinang, 2011

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi	25
Gambar 3.2 : Activity Diagram Proses pendataan Barang	28
Gambar 3.3 : Activity Diagram Proses Pendatan Pelanggan	29
Gambar 3.4 : Activity Diagram Proses Transaksi Penjualan	30
Gambar 3.5 : Activity Diagram laporan Penjualan	31
Gambar 3.6 : Use Case Diagram	37
Gambar 4.1 : Entity Relationship Diagram	41
Gambar 4.2 : Transformasi Relationship Diagram	42
Gambar 4.3 : Logical Record Structure	43
Gambar 4.4 : Struktur Tampilan	53
Gambar 4.5 : Rancangan Layar Menu Utama	54
Gambar 4.6 : Rancangan Layar Master	55
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Entry Data Barang	56
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Entry Data Pelanggan	57
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Transaksi Penjualan	58
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan	59
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Cetak Nota	60
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	61
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	62
Gambar 4.14 : Sequence Diagram Entry Data Barang	63
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	64
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan	65
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Cetak Nota	76
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	67

Gambar 4.19 : Class Diagram 68

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Pelanggan.....	44
Tabel 4.2 : Tabel Pesanan	44
Tabel 4.3 : Tabel Isi	44
Tabel 4.4 : Tabel Barang.....	45
Tabel 4.5 : Tabel Punya	45
Tabel 4.6 : Tabel Nota.....	45
Tabel 4.7 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan	46
Tabel 4.8 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	47
Tabel 4.9 : Tabel Spesifikasi Basis Data Barang	48
Tabel 4.10 : Tabel Spesifikasi Basis Data Nota.....	58
Tabel 4.11 : Tabel Spesifikasi Basis Detail Punya	49

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar.....	iii
Daftar Lampiran.....	iv
Daftar Tabel	vi
Daftar Simbol.....	viii
Daftar Isi.....	ix
BAB I	
PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Batasan Masalah.....	3
5. Metode Penelitian.....	4
6. Sistematika Penulisan	5
BAB II	
LANDASAN TEORI	
1. Konsep Sistem Informasi	6
a. Konsep Dasar Informasi.....	6
b. Konsep Sistem Informasi	7
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UM	9
a. UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	10
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	12
1) Activity Diagram.....	12
2) Analisa Dokumen Keluaran	12

3) Analisa Dokumen Masukan	12
4) Use Case Diagram	13
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek	15
1) ERD	15
2) LRS	17
3) Tabel	17
4) Spesifikasi Basis Data	17
5) Rancangan Dokumen Keluaran	18
6) Rancangan Dokumen Masukan	18
7) Rancangan Layar Program	18
8) Sequence Diagram	18
8) Class Diagram	20
3. Teori Pendukung	22

BAB III

ANALISA SISTEM



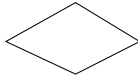



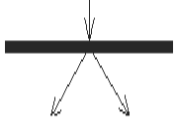
1. Tinjauan Organisasi	24
a. Sejarah Berdirinya Organisasi	24
b. Struktur Organisasi	24
1) Struktur Organisasi	25
2) Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	25
2. Uraian Prosedur	25
3. Analisa Proses (<i>Activity Diagram</i>)	26
4. Analisa Keluaran	32
5. Analisa Masukan	33
6. Identifikasi Kebutuhan	35
7. Use Case Diagram	37
8. Deskripsi Use Case	38

BAB-IV	RANCANGAN SISTEM	41
	1. Rancangan Basis Data.....	41
	a. Entity Relationship Diagram.....	41
	b. Transformasi Diagram ER ke LRS	42
	c. LRS.....	43
	d. Tabel.....	44
	e. Spesifikasi Basis Data.....	46
	2. Rancangan Antar Muka.....	50
	a. Rancangan Keluaran.....	50
	b. Rancangan Masukan.....	51
	c. Rancangan Dialog Layar.....	53
	1) Struktur Tampilan.....	53
	2) Rancangan Layar	54
	d. Sequence Diagram.....	63
	3. Class Diagram.....	68
BAB-V	PENUTUP	69
	1. Kesimpulan.....	69
	2. Saran	70
	Daftar Pustaka.....	71
	Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan	72
	Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan	73
	Lampiran-C, Rancangan Keluaran	77
	Lampiran-D, Rancangan Masukan.....	79

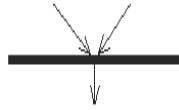
Lampiran-E, Surat Keterangan Riset.....	82
Lampiran-F, Kartu Bimbingan.....	83

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM

	<p>Start State</p> <p>Menggambarkan awal dari aktifitas</p>
	<p>End State</p> <p>Menggambarkan akhir dari aktifitas</p>
	<p>Decision</p> <p>Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi</p>
	<p>Activity State</p> <p>Menggambarkan proses bisnis</p>
	<p>Swimlane</p> <p>Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas</p>
	<p>Transition</p> <p>Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state</p>
	<p>Fork</p> <p>Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih</p>

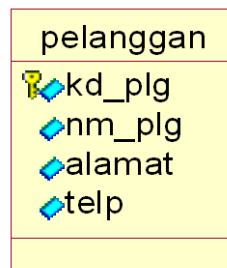
aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

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

1 1..*

Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan

yang lainnya. Contoh :

1 Tepat satu

0..* Nol atau lebih

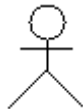
1..* Satu atau lebih

0..1 Nol atau satu

5..8 range 5 s.d. 8

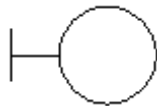
4..6,9 range 4 s.d. 6 dan 9

Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



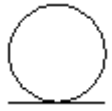
Boundary

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



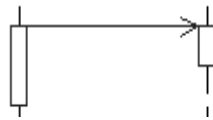
Control

Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



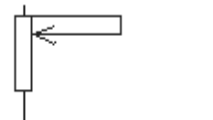
Entity

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



Object Message

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



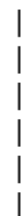
Message to Self

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



Return 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.