



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
RUMAH MAKAN SUKASARI PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

DINA SELFY SUSANTI

0822300060

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2011**



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
RUMAH MAKAN SUKASARI
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai syarat meriah
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

**DINA SELFY SUSANTI
0822300060**

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

JULI 2011



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : DINA SELFIE SUSANTI
Nomor Induk Mahasiswa : 0822300060
Program studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEJUALAN
TUNAI PADA RUMAH MAKAN SUKASARI
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI
OBYEK

Pangkalpinang, JULI 2011

Dosen Pembimbing

(Hilyah Magdalena, M. Kom)



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : DINA SELFIE SUSANTI
Nomor Induk Mahasiswa : 0822300060
Program studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : Rancangan Sistem Informasi Penjualan Tunai
Pada rumah makan Sukasari dengan Berorientasi
Obyek

Ketua Program Studi, Pangkalpinang, Agustus 2011
Dosen Pembimbing,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

(Hilyah Magdalena, M.Kom)

Ketua, Panitia Penguji :

Anggota,

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

(Fitriyani, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)

(Bambang Adiwinto, S.Kom., M.Kom)



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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : DINA SELFY SUSANTI
Nomor Induk Mahasiswa : 0822300060
Program studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA RUMAH MAKAN SUKASARI
PANGKALPINANG DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, Agustus 2011
Dosen Pembimbing,

(Hilyah Magdalena, M.Kom)

Ketua,
Melati Suci Mayasari

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Panitia Penguji :

Anggota,

(Fitriyani, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

(Bambang Adiwino, M.Kom)

ABSTRAKSI

Rumah makan SUKASARI adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan masakan jadi yang beralamat Jl.Jebung(kebun jagung) No.18/B selindung baru pangkalpinang Kegiatan penjualan ini di mulai dengan pelanggan melakukan pesanan dengan datang langsung, kemudian bagian penjualan membuat nota sebagai bukti pembayaran untuk pelanggan. Setelah itu bagian penjualan mencatat data pelanggan, apabila alamat pelanggan cukup jauh maka barang pesanan tersebut dapat dikirim melalui jalur transportasi perusahaan

Proses pencatatan dan perhitungan yang dilakukan pada perusahaan tersebut sampai saat ini masih menggunakan sistem manual, mulai dari proses pemesanan barang oleh pelanggan, proses pembuatan nota sebagai bukti pembayaran, proses pencatatan alamat pelanggan, sampai pembuatan laporan yang ditujukan kepada pemilik. Hal ini menjadi penyebab keterlambatannya proses penjualan dan pembuatan laporan yang cepat dan akurat untuk diberikan kepada pemilik Rumah makan

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka diperlukan suatu sistem yang komputerisasi dan akurat untuk mendukung perkembangan usaha dan peningkatan proses penjualan di rumah makan SUKASARI. Sistem tersebut diusulkan agar dapat mengatasi permasalahan atau kendala yang sering ditemui pada sistem manual yang sedang berjalan. Dengan memanfaatkan sistem yang diusulkan ini secara benar, kemungkinan pengawasan atau control terhadap proses penjualan menjadi lebih efektif 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) pada Restoran SukaSari Pangkalpinang.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi diploma tiga (D3) Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan laporan Tugas Akhir (TA) adalah Sistem Informasi Penjualan Tunai pada Rumah makan SukaSari Pangkalpinang.

Dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir (TA) 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, terima kasih telah memberikan kesehatan dan kesabaran kepada penulis sehingga terselesaikannya Laporan Tugas Akhir.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika SMIK Atma Luhur.
4. Ibu Hilyah Magdalena, M.Kom, selaku dosen pembimbing TA (Tugas Akhir).
5. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa & restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan TA ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
6. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.

7. Pimpinan Rumah makan SukaSari Pangkalpinang yang telah membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini
Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan TA (Tugas Akhir) ini serta teman-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini mempunyai banyak

kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari laporan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa STMIK Atma Luhur khususnya.

Pangkalpinang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 : Struktur Organisasi.....	31
Gambar III.1 : Activity Diagram Pendataan Menu.....	35
Gambar III.2 : Activity Diagram Pendataan Pelanggan.....	36
Gambar III.3 : Activity Diagram Pesanan Menu.....	37
Gambar III.4 : Activity Diagram Pesanan Hidang.....	38
Gambar III.5 : Activity Diagram Pembayaran.....	39
Gambar III.6 : Activity Diagram Pesan Antar.....	40
Gambar III.7 : Activity Diagram Laporan Penjualan Harian.....	41
Gambar III.8 : Use Case Diagram	49
Gambar IV.1 : Entity Relationship Diagram.....	53
Gambar IV.2 : Transformasi Diagram ER ke logical Record Structure....	54
Gambar IV.3 : Logical Record Structure(LRS).....	55
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan.....	71
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Menu Utama.....	72
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Menu Utama Master.....	73
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Form Data Pelanggan.....	74
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Form Data Menu.....	75
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Menu Utama Transaksi.....	76
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Form Pesanan.....	77
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Cetak Nota.....	78
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Form Pesan Antar.....	79
Gambar IV.13 : Rancangan Layar Cetak Nota Kirim.....	80
Gambar IV.14 : Rancangan Layar Menu Utama Cetak Laporan.....	81
Gambar IV.15 : Rancangan Layar Cetak Laporan Pesanan.....	82
Gambar IV.16 : Rancangan Layar Cetak Laporan Pesan Antar.....	83
Gambar IV.17 : Sequence Diagram Data Pelanggan.....	84
Gambar IV.18 : Sequence Diagram Data Menu.....	85

Gambar IV.19 : Sequence Diagram Entry Pesanan.....	86
Gambar IV.20 : Sequence Diagram Cetak Nota.....	87
Gambar IV.21 : Sequence Diagram Entry Pesan Antar.....	88
Gambar IV.22 : Sequence Diagram Cetak Nota Kirim.....	89
Gambar IV.23 : Sequence Diagram Cetak Laporan Pesanan.....	90
Gambar IV.24 : Sequence Diagram Cetak Laporan Pesan Antar.....	91
Gambar IV.25 : Class Diagram	92

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan.....	96
Lampiran A-1 : Lampiran Nota.....	97
Lampiran A-2 : Lampiran Nota Kirim.....	98
Lampiran A-3 : Lampiran Laporan Penjualan.....	99
Lampiran B : Dokumen Masukan Berjalan.....	100
Lampiran B-1 : Lampiran Data Barang.....	101
Lampiran B-2 : Lampiran Data Menu.....	102
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan.....	103
Lampiran C-1 : Lampiran Nota.....	104
Lampiran C-2 : Lampiran Nota Kirim.....	105
Lampiran C-3 : Lampiran Laporan Penjualan Pesanan.....	106
Lampiran C-4 : Lampiran Laporan Pesan Antar.....	107
Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan.....	108
Lampiran D-1 : Lampiran Data Pelanggan.....	109
Lampiran D-2 : Lampiran Data Menu.....	110
Lampiran D-3 : Lampiran Pesanan.....	111
Lampiran D-4 : Lampiran Pesan Antar.....	112

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Relasi Pelnggan.....	56
Tabel IV.2 : Relasi Pesanan.....	56
Tabel IV.3 : Relasi Isi.....	56
Tabel IV.4 : Relasi Menu.....	56
Tabel IV.5 : Relasi Nota.....	56
Tabel IV.6 : Relasi Pesan Antar.....	57
Tabel IV.7 : Relasi Kirim.....	57
Tabel IV.8 : Relasi Nota Kirim.....	57

DAFTAR SIMBOL

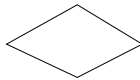
Simbol Activity Diagram



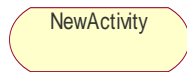
Start State Menggambarkan awal dari aktifitas



End State Menggambarkan akhir dari aktifitas



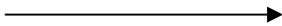
Decision Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Activity State Menggambarkan proses bisnis



Swimlane Menggambarkan pembagian/pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

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

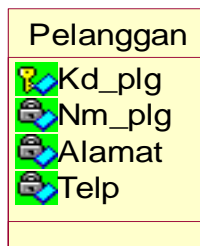


Association Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.

`<<include>>`

Include Pemanggilan use case oleh use case lain atau untuk menggambarkan suatu use case termasuk didalam use case lain (diharuskan) relasi ini dapat digunakan untuk menghindari penulisan deskripsi yang berulang-ulang.

Simbol Class Diagram



Class Diagram Tanpa method Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku

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

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

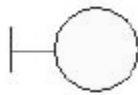


Aggregate Menggambarkan perangkat bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain atau secara logis mengandung objek lain

Simbol Sequence Diagram



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



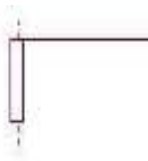
Boundary Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas system dengan dunia luar.



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



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 ISI

	Halaman
Abstraksi.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Gambar.....	iv
Daftar Lampiran.....	vi
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Simbol.....	viii
Daftar Isi.....	xii

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.....	7

BAB II LANDASAN TEORI

1. Konsep Sistem Informasi.....	8
a. Konsep dasar sistem dan informasi.....	8
b. Konsep dasar Sistem Informasi.....	9
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	
Dengan UML.....	12
a. UML.....	13
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek.....	15
1) Activity Diagram.....	16
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	19
3) Analisa Dokumen Masukan.....	19

4) Usecase Diagram.....	19
5) Deskripsi Usecase.....	21
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek.....	22
1) ERD.....	22
2) LRS.....	23
3) Tabel.....	24
4) Spesifikasi Basis Data.....	24
5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	25
6) Rancangan Dokumen Masukan.....	25
7) Rancangan Layar Program.....	25
8) Sequence Diagram.....	25
9) Class Diagram(Entity Class).....	27
3. Sistem informasi penjualan tunai.....	29

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi.....	30
a. Sejarah Berdirinya organisasi.....	30
b. Struktur organisasi.....	31
c. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab.....	31
2. Analisa Proses.....	33
3. Analisa Keluaran.....	42
4. Analisa Masukan.....	44
5. Identifikasi Kebutuhan.....	46
6. Usecase Diagram.....	49
7. Deskripsi Usecase.....	50

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data.....	53
a. ERD.....	53
b. Tranformasi ERD ke LRS.....	54
c. LRS.....	55
d. Tabel.....	56
e. Spesifikasi Basis Data.....	58
2. Rancangan Antar Muka.....	66
a. Rancangan Dokumen Keluaran.....	66
b. Rancangan Dokumen Masukan.....	68
c. Rancangan Dialog Layar.....	71
1) Struktur Tampilan.....	71
2) Rancangan Layar.....	72
d. Sequence Diagram.....	84
3. Rancangan Class Diagram (Entity Class).....	92

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan.....	93
2. Saran.....	93
Daftar Pustaka.....	95
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan.....	96
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan.....	100
Lampiran C Rancangan Keluaran.....	108
Lampiran D Rancangan Masukan.....	103
Lampiran E Surat Keterangan Riset.....	113

BAB I