



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI

PADA

CV. USAHA JAYA ABADI

DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK

Oleh :

NAMA : MUHAMMAD AL ANFAL

NIM : 0722300068

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

JULI 2011



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI

PADA

CV. USAHA JAYA ABADI SUNGAILIAT

DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat meraih

Gelar Ahli Madya

Oleh :

NAMA : MUHAMMAD AL ANFAL

NIM : 0722300068

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

JULI 2011



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : MUHAMMAD AL ANFAL
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300068
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN TUNAI CV.USAHA JAYA ABADI
SUNGAILIAT
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI
OBJEK

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, 26 Juli 2011

Dosen Pembimbing

(Bambang Adiwinto, M.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Anggota

(Marini, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua
Bidang Akademik

(Bambang Adiwinto, M.Kom)

ABSTRAKSI

CV. USAHA JAYA ABADI adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan alat alat dan bahan bangunan, yang beralamat di Jl. Komplek RSS No. 32 Jalur dua Parit Padang kec, sungailiat bangka. Usaha yang di dirikan tahun 1998 ini memenuhi kebutuhan para pelanggannya akan alat alat serta bahan bahan keperluan bangunan.

Kegiatan penjualan pada CV. USAHA JAYA ABADI meliputi proses pemesanan oleh pelanggan, Proses pembuatan nota, Proses pengiriman barang jika barang itu perlu di kirim, proses pengembalian barang bila ada barang yang ingin di retur, sampai pada pembuatan laporan penjualan untuk di serahkan pada pemilik usaha.

CV. USAHA JAYA ABADI sampai saat ini masih menggunakan sistem manual dalam proses pencatatan dan penghitungannya, mulai dari proses pemesanan oleh pelanggan, proses pembuatan nota, belum adanya surat jalan, belum adanya bukti retur, serta pembuatan laporan tiap akhir bulan yang masih manual. Hal ini dapat menyebabkan keterlambatan proses penjualan dan pembuatan laporan yang tepat dan akurat.

Berdasarkan hal tersebut, maka di perlukanlah suatu sistem yang terkomputerisasi dan akurat, guna mendukung pengembangan usaha dan peningkatan pelayanan pelanggan. Sistem tersebut di usulkan guna mengatasi masalah dan kendala yang sering di temui pada sistem manual. Dengan memanfaatkan sistem usulan ini secara baik dan benar, memungkinkan pengawasan dan kontrol terhadap proses penjualan dapat menjadi lebih baik.

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 CV. USAHA JAYA ABADI

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi Diploma Tiga(D-III) dari program studi Manajemen Informatika pada STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Pada kesempatan ini penulis mengambil topic dalam penulisan laporan Tugas Akhir (TA) adalah Sistem Penjualan Tunai Pada CV. USAHA JAYA ABADI SUNGAILIAT

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 terimakasih banyak kepada :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M. Sc Selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom,M.Kom Selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
3. Bapak Bambang Adhiwinoto,S.Kom,M.Kom selaku dosen pembimbing TA (Tugas Akhir).
4. Bapak S6yamsu Budiman, selaku pemilik cv. Usaha Jaya Abadi Sungailiat.
5. Keluarga tercinta yang selalu member dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa & restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan Tugas Akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
6. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.

7. Semua pihak yang telah membantu penulisan Tugas Akhir (TA) ini serta teman-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa banyak terdapat kekurangan dan kelemahan yang disebabkan terbatasnya kemampuan, pengetahuan dan pengalaman penulis, serta masih jauh dari tingkat kesempurnaan baik dari segi materi maupun dari segi pengkajiannya, Karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritiknya yang dapat membangun, sehingga penulis dapat meningkatkan mutu dan isi dari Laporan Tugas Akhir (TA) ini.

Semoga Laporan Tugas Akhir (TA) ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak, khususnya mahasiswa / mahasiswi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Akhirnya kata kepada ALLAH SWT, penulis kembalikan segala-galanya, jika terdapat kekurangan itu datangnya dari penulis pribadi, dan apabila ada kebenaran didalamnya semata-mata datangnya dari ALLAH SWT, semoga ini dapat dijadikan tambahan ilmu pengetahuan bagi penulis, bermanfaat dan berguna bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa / mahasiswi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Sungailiat, juli 2011

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 : Simbol start Point.....	13
Gambar II.2 : Simbpl End Point.....	13
Gambar II.3 : Simbol Activity.....	13
Gambar II.4 : Simbol Black Hole Activities.....	13
Gambar II.5 : Simbol Miracle Activities	14
Gambar II.6 : Simbol Decision point.....	14
Gambar II.7 : Simbol Guards	14
Gambar II.8 : Simbol Swimlane.....	14
Gambar II.9 : Simbol Actor.....	16
Gambar II.10 : Simbol Use Case	16
Gambar II.11 : Simbol Associations	16
Gambar II.12 : Simbol Entity Obyek.....	22
Gambar II.13 : Simbol Boundary Object	23
Gambar II.14 : Simbol Control.....	23
Gambar II.15 : Simbol Message.....	23
Gambar II.16 : Simbol Claas Diagram	24
Gambar III.1 : Struktur Organisasi	27
Gambar III.2 : Activity Diagram proses pencatatan barang.....	30
Gambar III.3 : Activity Diagram proses pencatatan pelanggan.....	31

Gambar III.4 : Activity Diagram proses penjualan barang.....	32
Gambar III.5 : Activity Diagram proses pengiriman barang.....	33
Gambar III.6 : Activity Diagram proses pengembalian barang.....	34
Gambar III.7 : Activity Diagram proses pembuatan laporan.....	35
Gambar III.8 : Use Case Diagram.....	41
Gambar IV.1 : Rancangan Basis Data (ERD).....	44
Gambar IV.2 : Transformasi ERD ke LRS.....	45
Gambar IV.3 : LRS (Logical Record Structure).....	46
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan.....	57
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Menu Utama.....	58
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Entry Data Barang.....	59
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Entry Data Pelanggan.....	60
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan.....	61
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Cetak Nota.....	62
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Cetak Surat Jalan.....	63
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Cetak Retur.....	64
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan.....	65
Gambar IV.13 : Sequence Diagram Form Entry Data Barang.....	66
Gambar IV.14 : Sequence Diagram Form Entry Data Pelanggan.....	67
Gambar IV.15 : Sequence Diagram Form Entry Data Pesanan.....	68
Gambar IV.16 : Sequence Diagram Form Entry Data Nota.....	69
Gambar IV.17 : Sequence Diagram Form Entry Data Surat Jalan.....	70

Gambar IV.18 : Sequence Diagram Form Entry Data Retur.....71

Gambar IV.19 : Sequence Diagram Form Entry Data Laporan Penjualan....72

Gambar IV.20 : Class Diagram.....73

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 : Formulir keluaran-Nota.....	78
Lampiran A-2 : Formulir Keluaran Laporan Penjualan.....	79
Lampiran B-1 : Formulir Masukan Data Barang.....	81
Lampiran B-2 : Formulir Masukan Data Pesanan.....	82
Lampiran C-1 : Rancangan Keluaran Nota.....	84
Lampiran C-2 : Rancangan Keluaran Surat jalan.....	85
Lampiran C-3 : Rancangan Keluaran Retur.....	86
Lampiran C-4 : Rancangan Keluaran Laporan Penjualan.....	87
Lampiran D-1 : Rancangan Masukan Data Barang.....	89
Lampiran D-2 : Rancangan Masukan Data Pelanggan.....	90
Lampiran D-3 : Rancangan Masukan Data Pesanan.....	91
Lampiran D-4 : Rancangan Masukan Data Surat Jalan.....	92
Lampiran D-5 : Rancangan Masukan Data Retur.....	93
Lampiran : Surat Keterangan Riset.....	95
Lampiran : Kartu Bimbingan.....	96

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Pelanggan.....	47
Tabel IV.2 : Tabel Pesanan.....	47
Tabel IV.3 : Tabel Nota	47
Tabel IV.4 : Tabel Isi	47
Tabel IV.5 : Tabel Barang	47
Tabel IV.6 : Tabel Retur	48
Tabel IV.7 : Tabel Kembali.....	48
Tabel IV.8 : Tabel Surat Jalan.....	48
Tabel IV.9 : Struktur File Pelanggan	49
Tabel IV.10 :Struktur File Pesanan	49
Tabel IV.11 :Struktur File Nota.....	50
Tabel IV.12 :Struktur File Isi.....	51
Tabel IV.13 :Struktur File Barang.....	51
Tabel IV.14 :Struktur File Surat Jalan	52
Tabel IV.15 :Struktur File Retur.....	53
Tabel IV.16 :Struktur File Kembali	53

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



Start Point (initial node)

Merupakan titik awal aktifitas.



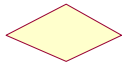
End Point (activity final node)

Menandakan akhir aktifitas.



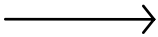
Activities

Menggambarkan proses bisnis yang dikenal sebagai *activity state*.



Decision Point

Merupakan percabangan atau pilihan *activity* yang akan dilakukan



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrolan *state*.



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktifitas.

Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan pengguna software aplikasi (user)



Use case

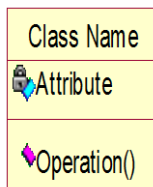
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga Customer atau pengguna system paham dan mengerti mengenai Kegunaan sistem yang akan di bangun



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case

Simbol Class Diagram



Class

Menggambarkan kumpulan atau himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama

Attribute

Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas

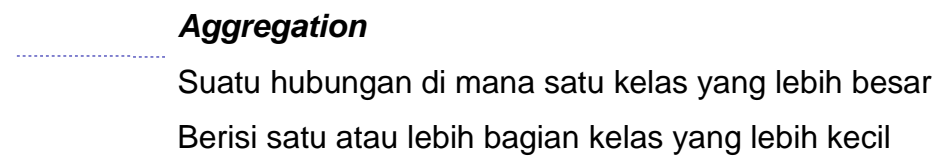
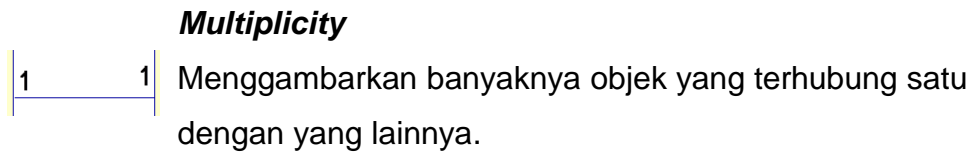
Method/Operation

Adalah sesuatu yang bias di lakukan oleh sebuah kelas

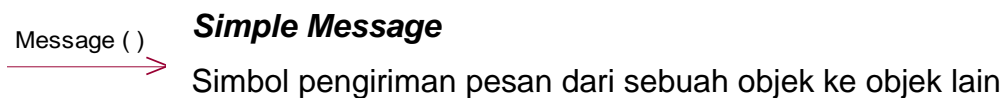


Asosiasi

Menggambarkan hubungan yang terjadi



Simbol Sequence Diagram



Actor
Menggambarkan seseorang atau sesuatu (misal: sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem



Recursive
Sebuah objek yang mempunyai sebuah *operation* kepada Dirinya sendiri

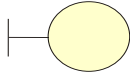


Lifeline
Garistitik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang *Lifelineter* dapat *activation*



Activation

Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek,
Panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi
Sebuah operasi



Boundary

Sebuah objek yang menjadi penghubung antara *user*
Dengan sistem



Control

Suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki
Tanggung jawab kepada entitas



Entity Object

Suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait
Yang tetap dan di simpan ke dalam suatu *database*

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
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah.....	1
3. Tujuan Penuisan	2
4. RuangLingkup / BatasanMasalah.....	3
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB-II	
LANDASAN TEORI.....	8
1. Konsep Sistem Informasi.....	8
a. Konsep Dasar Informasi.....	9
b. Konsep Sistem Informasi.....	10
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML.....	10
a. UML (Unified Modeling Language)	11
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	12
1) Activity Diagram.....	12
2) Analisa Keluaran.....	15
3) Analisa Masukan.....	15
4) Use Case Diagram.....	15
5) Deskripsi Use Case.....	17
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	18
1) ERD.....	18
2) LRS.....	20
3) Tabel.....	20
4) Spesifikasi Basis Data.....	21

	5) Rancangan Dokumen Keluaran	21
	6) Rancangan Dokumen Masukan	21
	7) Rancangan Layar Program.....	21
	8) Sequence Diagram.....	22
	9) Class Diagram (Entity Class).....	23
	3. Teori Pendukung	25
	a. Pengertian Penjualan	25
	b. Tujuan Penjualan.....	25
BAB-III	ANALISA SISTEM.....	26
	1. Tinjauan Organisasi.....	26
	a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	26
	b. Struktur Organisasi.....	26
	1) Struktur Organisasi.....	26
	2) Pembagian Tugasdan Tanggung Jawab.....	27
	2. Uraian Prosedur.....	28
	3. Analisa Proses (Activity Diagram).....	29
	4. Analisa Keluaran	36
	5. Analisa Masukan.....	37
	6. Identifikasi Kebutuhan.....	39
	7. Use Case Diagram.....	41
	8. Deskripsi Use Case.....	42
BAB-IV	RANCANGAN SISTEM.....	44
	1. Rancangan Basis Data.....	44
	a. ERD.....	44
	b. Logical Record Structure (LRS).....	45
	c. Transformasi Logical Record Structure.....	46
	Ke Relasi (Tabel).....	47
	d. Spesifikasi Basis Data.....	48
	2. Rancangan AntarMuka.....	54
	a. Rancangan Dokumen Keluaran.....	54
	b. Rancangan Dokumen Masukan.....	55
	c. Rancangan Dialog Layar.....	57
	1) Struktur tampilan.....	57
	2) Rancangan Layar.....	58
	d. Sequence Diagram.....	66

BAB-V	PENUTUP.....	74
	1. Kesimpulan.....	74
	2. Saran.....	74
	DaftarPustaka.....	76
	Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan.....	77
	Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan.....	80
	Lampiran-C, Rancangan Keluaran.....	83
	Lampiran-D, Rancangan Masukan.....	88
	Lampiran-E, Surat Keterangan Riset.....	94