



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO YANI FUNITURE TOBOALI
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**Oleh :
EDO ORLANDO
0822300073**

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



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO YANI FUNITURE TOBOALI
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

EDO ORLANDO

0822300073

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



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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : EDO ORLANDO
NIM : 0822300073
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA YANI FURNITURE DENGAN
METODELOGI BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, Juli 2011

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Dosen Pembimbing,

22/08 "Melati Suci Mayasari"

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Panitia Penguji

Ketua,

(Hilyah Magdalena, M.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)

Anggota,

(Fitriyani, M.Kom)

Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

(Bambang Adiwinto, M.Kom)



ABSTRAKSI

Toko Yani Furniture adalah sebuah usaha jual beli furniture alat-alat rumah tangga yang bergerak dibidang dagang. yang beralamat di jalan. Jln Jendral Sudirman Tugu Nanas Toboali Bangka Selatan.

Pada usaha ini terdapat beberapa sub unit sistem yang saling terkait, seperti sistem pembelian, sistem persediaan, sistem penjualan

Titik berat masalah yang diangkat pada tulisan ini adalah sistem penjualan tunai. yang dikelola oleh bagian bagian penjualan. Yang meliputi beberapa aktivitas diantaranya, pendataan, pesanan, transaksi, dan pembuatan laporan penjualan. Pendataan terdiri dari pendataan data barang oleh pemilik yang diserahkan kepada bagian penjualan. kegiatan transaksi terjadi ketika adanya konsumen yang datang untuk memesan barang, dengan memberikan form pesanan ke bagian penjualan secara lisan, kemudian bagian penjualan akan membuatkan nota untuk diserahkan kepada konsumen yang meminta nota, sebagai bukti atas kegiatan penjualan yang dilakukan. dan setiap akhir bulan, bagian penjualan juga membuat laporan yang akan diserahkan kepada pemilik.

Masalah yang dihadapi adalah Keluar masuknya data yang belum terdata secara akurat seperti, data barang, data bagian penjualan dan transaksi penjualan, yang semua itu belum terdokumentasi dengan baik. dan pencatatan seluruh transaksi pun ditulis kedalam satu nota kontan, yang masih banyak kekurangan tempat dalam penulisan atribut dari suatu data, tidak menutup kemungkinan juga akan terjadi kesalahan dalam pendataan data - data yang lain dan pembuatan laporan yang akan diserahkan kepada pemilik usaha.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) yang diajukan sebagai salah satu syarat guna mencapai gelar Diploma III (D3), pada jurusan Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputerisasi (STMIK) ATMA LUHUR Pangkalpiang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan Tugas Akhir ini banyak kekurangan dan keterbatasan, dengan demikian penulis berusaha agar penulisan Tugas Akhir (TA) tetap memiliki syarat sebagai karya tulis yang bersifat ilmiah.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan Tugas Akhir (TA) ini adalah Rancangan Sistem Informasi Penjualan Tunai pada Toko Yani Furniture yang beralamatkan di jln. Jendral sudirman tugu nanas toboali bangka selatan..

Dalam penulisan Tugas Akhir (TA) ini, penulisan banyak mendapatkan dukung materi maupun morildan bimbingan dari banayak pihak. Adapun kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
3. Bapak Melati Suci Mayasari, M.Kom selaku Pembimbing Tugas Akhir.
4. Ibu Yani selaku Pembimbing Riset dan mengizinkan penulis untuk melakukan riset.
5. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan penuh terutama kedua orang tua, saudara, atas restu dan doa nya penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulis menyusun Tugas Akhir (TA), sehinggann dapat menyelesaikan sesuai dengan baik dan lancar.
6. Buat my heart yang sudah membantu memberikan dukungan, membantu serta menemani penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir (TA) ini.

7. Buat teman-teman Sarijudin, Dedi Irawan, Sopiansyah, dan teman-teman semuanya yang sudah bnyak membantu memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis menyelesaikan Tugas Akhir (TA) ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini jauh dari sempurna. Karena pengalaman dan pengetahuan penulis masih sangat terbatas. Dengan itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan Tugas Akhir ini. Dan penulis mohoon maaf sedalam-dalamnya dan Tugas Akhir ini di harapkan bisa bermanfaat untuk generasi yang akan datang serta bermanfaat bagi pembaca.

Pangkalpinang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 : Stuktur Organisasi	28
Gambar III.2 : Activity Pendataan Barang	30
Gambar III.3 : Activity Proses Pemesanan Barang dan Pembayaran	31
Gambar III.4 : Activity Proses Pengiriman Barang	32
Gambar III.5 : Activity Laporan Barang	33
Gambar III.6 : Use Case Diagram Master dan Transaksi	39
Gambar IV.1 : Diagram ER	44
Gambar IV.2 : Transformasi ERD ke LRS	45
Gambar IV.3 : Logical Record Structure (LRD)	46
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan	57
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Menu Utama	68
Gambar IV.6 : Rancangan Layar File Master	58
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Entry Data Barang	59
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Entry Data Pelanggan	60
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Flie Transaksi	61
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan	62
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Cetak Nota	63
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Surat Jalan	63
Gamabr IV.13 : Rancangan Layar Cetak Surat Jalan	64
Gambar IV.14 : Rancangan Layar File Laporan	65
Gambar IV.15 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan.....	65
Gambar IV.16 : Rancangan Layar Cetak Laporan Pengiriman	66
Gambar IV.17 : Sequence Barang	67
Gambar IV.18 : Sequence Pelanggan	68
Gambar IV.19 : Sequence Entry Data Pesanan	69
Gambar IV.20 : Sequence Cetak Nota	70
Gambar IV.21 : Cetak Surat Jalan	71
Gambar IV.22 : Cetak Laporan Penjualan	72
Gambar IV.23 : Cetak Laporan Pengiriman	73

Gambar IV.24 : Class Diagram 74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Nota	78
Lampiran A-2 : Surat Jalan	79
Lampiran A-3 : Laporan Penjualan	80
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Daftar Harga Barang	81
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1 : Nota	82
Lampiran C-2 : Surat Jalan	83
Lampiran C-3 : Laporan Penjualan	84
Lampiran C-4 : Laporan Pengiriman Barang	85
Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan	
Lampiran D-1 : Data Barang.....	86
Lampiran D-2 : Data Pelanggan	87
Lampiran D-3 : Data Pesanan	88
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	89

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Relasi Pelanggan	47
Tabel IV.2 : Tabel Relasi Pesanan	47
Tabel IV.3 : Tabel Relasi Pesan	47
Tabel IV.4 : Tabel Relasi Barang	47
Tabel IV.5 : Tabel Relasi Nota	48
Tabel IV.6 : Tabel Relasi SJ	48
Tabel IV.7 : Tabel Relasi Kirim	48
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data File Pelanggan	49
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data File Pesanan	50
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data File Pesan	50
Tabel IV.11 : Spesifikasi Basis Data File Barang	51
Tabel IV.12 : Spesifikasi Basis Data File Nota	52
Tabel IV.13 : Spesifikasi Basis Data File SJ	52
Tabel IV.14 : Spesifikasi Basis Data File Kirim	53

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM



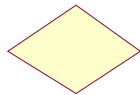
Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas



End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Activity State

Menggambarkan proses bisnis



Swimlane

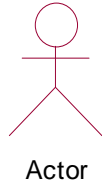
Menggambarkan pembagian/pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transition

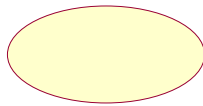
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antar state.

SIMBOL USECASE DIAGRAM



Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi dari suatu sistem.



Usecase

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga si pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sisten yang akan digunakan.

Association

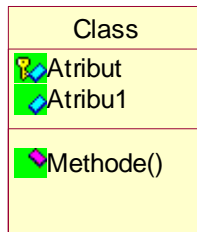
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.

<< include >>

Include

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

SIMBOL CLASS DIAGRAM



Class Diagram

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku.

Association

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

Multiplicity

Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung satu dengan yang lainnya. Ontoh :



1 tepat Satu

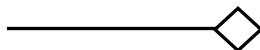
0..* Nol atau lebih

1..* Satu atau lebih

0..1 Nol atau satu

5..8 range 5 s/d 8

Aggerate



Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara lobis mengandung objek lain.

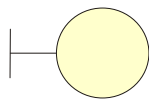
SIMBOL SEQUENCE DIAGRAM



: Actor

Actor

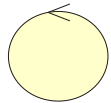
Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



: Boundary

Boundary

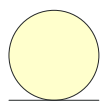
Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



: Control

Control

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



: Entity

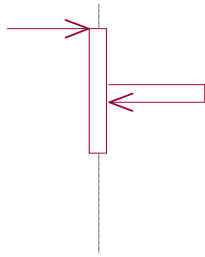
Entity

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



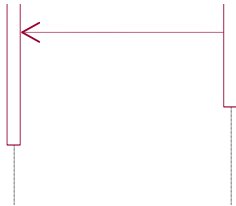
Object Message

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


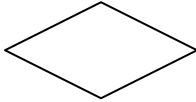

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



Activation

Menunjukkan periode selama suatu objek atau aktor sedang melakukan suatu tindakan.

SIMBOL DIAGRAM-ER

	<p>Entity</p> <p>Sekumpulan orang, tempat, objek dan sebagainya yang menunjukkan dimana data dicatat atau disimpan.</p>
	<p>Hubungan (relationship)</p> <p>Menunjukkan nama penghubung yang mengaitkan antara entitas yang berbeda.</p>
	<p>Garis</p> <p>Digunakan sebagai penghubung atribut dengan relasi.</p>

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar	iv
Daftar Lampiran	vi
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Simbol	viii
Daftar Isi.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	1
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Batasan Masalah.....	2
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
1. Konsep Sistem Informasi	8
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi.....	8
b. Konsep Sistem Informasi	9
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML	10
a. UML.....	10
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	10
1) Activity Diagram	10
2) Analisa Dokumen Keluaran	14
3) Ananlisa dokumen Mesukan.....	14
4) Usecase Diagram	14

5) Deskripsi UseCase	16
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	16
1) ERD.....	16
2) LRS	19
3) Tabel.....	19
4) Spesifikasi Basis Data	19
5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	19
6) Rancangan dokumen Masukan	20
7) Rancangan Layar Program.....	20
8) Sequence Diagram	20
9) Class Diagram (Entity Class).....	24
3. Sistem Informasi Penjualan Tunai	25
a. Penjualan Tunai	25
BAB III ANALISA SISTEM	27
1. Tinjauan Organisasi	27
a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	27
b. Struktur Organisasi	27
c. Pembagian Tugas dan tanggung jawab	28
2. Analisa Sistem.....	29
3. Analisa Keluaran.....	34
4. Analisa Masukan.....	35
5. Identifikasi Kebutuhan	36
6. Usecase Diagram.....	39
7. Deskripsi Usecase	40
BAB IV RANCANGAN SISTEM	
1. Rancangan Basis Data.....	44
a. ERD.....	44
b. Tranformasi ERD ke LRS	45
c. LRS	46

d. Tabel.....	47
e. Spesifikasi Basis Data	49
2. Rancangan Antar Muka	53
a. Rancangan Dokumen Keluaran	53
b. Rancangan Dokumen Masukan.....	55
c. Rancangan Dialog Layar.....	57
1) Struktur Tampilan	57
2) Rancangan Layar.....	58
d. Sequence Diagram	67
3. Rancangan Class Diagram (Entity Class)	74

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	75
2. Saran.....	76
Daftar Pustaka	77
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	78
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	81
Lampiran C Rancangan Keluaran	82
Lampiran D Rancangan Masukan.....	86
Lampiran E Surat Keterangan Riset	89
Kartu Bimbingan	90