



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
OMEGA COLLECTION
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

IRMA

0822300077

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



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
OMEGA COLLECTION
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

IRMA

0822300077

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



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

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : IRMA
Nomor Induk Mahasiswa : 0822300077
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM PENJUALAN TUNAI
PADA OMEGA COLLECTION DENGAN
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, 26 JULI 2011
Dosen Pembimbing,

(Sujono, M.Kom)

Panitia Penguji

Ketua,

(Yuyi Andrika, M.Kom)

Anggota,

(Okkita Rizan, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc.)



Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

(Bambang Adiwino, M.Kom)

ABSTRAKSI

Omega Collection adalah sebuah badan usaha yang bergerak dibidang penjualan pakaian, tas, aksesoris dan lain-lainya. Omega Collection beralamat di Jl. Yos Sudarso 1 Dekat lampu Merah Gabek. Omega Collection didirikan oleh ibu Fiteri.

Riset penulis pada Omega Collection tentang proses penjualan tunai dimulai dari proses penjualan barang sampai pembuatan laporan penjualan.

Sistem pengolahan data penjualan tunai pada Omega Collection mengalami masalah-masalah seperti tidak adanya laporan penjualan, kurang terjaminnya keakuratan data, sering terjadinya kesalahan dalam penghitungan jumlah barang.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan suatu sistem yang terkomputerisasi untuk mendukung perkembangan usaha dan peningkatan proses penjualan pada Omega Collection. Sistem tersebut diusulkan agar dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem yang sedang berjalan saat ini. Dengan memanfaatkan sistem yang diusulkan ini secara benar, kemungkinan pengawasan atau control terhadap proses penjualan 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 pada Omega Collection.

Laporan Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi Diploma 3 (D3) Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur 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. 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 Sujono, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir (TA).
4. Ibu Fiteri, Pemilik Omega Collection yg telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan riset.
5. Retia sebagai karyawan Omega Collection
6. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa & restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan Tugas Akhir (TA) ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
7. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.
8. Semua teman yang telah membantu penulisan Tugas Akhir (TA) ini serta teman-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir (TA) 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 (TA) ini.

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

Pangkalpinang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 : Struktur Organisasi Omega Collection	26
Gambar III.2 : Activity Diagram Pendataan Barang	29
Gambar III.3 : Activity Diagram Proses Transaksi Penjualan	30
Gambar III.4 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Penjualan	31
Gambar III.5 : Use Case Diagram penjualan.....	36
Gambar IV.1 : Entity Relationship Diagram.....	40
Gambar IV.2 : Transformasi Diagram ERD ke LRS.....	41
Gambar IV.3 : Logical Record Structure	42
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan.....	50
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Menu Utama	51
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Menu Utama Master	52
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Form Entry Data Barang	53
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Form Entry Data Pelanggan	54
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Menu Transaksi	55
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Form Entry Data Pesanan	56
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Form Entry Cetak Nota.....	57
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Menu Laporan Penjualan	58
Gambar IV.13 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	59
Gambar IV.14 : Sequence Diagram Entry Data Barang	60
Gambar IV.15 : Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	61
Gambar IV.16 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan.....	62
Gambar IV.17 : Sequence Diagram Cetak Nota.....	63
Gambar IV.18 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	64
Gambar IV.19 : Rancangan Class Diagram (Entity Class)	65

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Pelanggan.....	43
Tabel IV.2 : Tabel Pesanan	43
Tabel IV.3 : Tabel Pesan.....	43
Tabel IV.4 : Tabel Barang.....	43
Tabel IV.5 : Tabel Nota	44
Tabel IV.6 : Struktur Tabel Pelanggan	44
Tabel IV.7 : Struktur Tabel Pesanan.....	45
Tabel IV.8 : Struktur Tabel Pesan	45
Tabel IV.9 : Struktur Tabel Barang	46
Tabel IV.10 : Struktur Tabel Nota.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	69
Lampiran A-1: Dokumen Keluaran Sistem Berjalan Nota	70
Lampiran A-2: Dokumen Keluaran Sistem Berjalan Laporan Penjualan.....	71
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	72
Lampiran B-1 : Dokumen Masukan Sistem Berjalan Data Pelanggan.....	73
Lampiran B-2 : Dokumen Masukan Sistem Berjalan Data Barang.....	74
Lampiran B-3 : Dokumen Masukan Sistem Berjalan Data Pesanan	75
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	76
Lampiran C-1 : Rancangan Keluaran Sistem Berjalan Nota.....	77
Lampiran C-2 : Rancangan Keluaran Sistem Berjalan Laporan Penjualan	78
Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan	79
Lampiran D-1 : Rancangan Masukan Sistem Usulan Data Pelanggan.....	80
Lampiran D-2 : Rancangan Masukan Sistem Usulan Data Barang	81
Lampiran D-3 : Rancangan Masukan Sistem Usulan Data Pesanan	82
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	83
Lampiran E-1 : Surat Keterangan Riset	84

DAFTAR SIMBOL

Activity Diagram



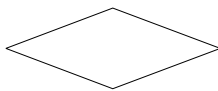
Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



End State

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara State



Activity State

Menggambarkan proses bisnis

New Swimlane

Swimlane

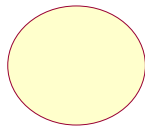
Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan Aktifitas

Use Case Diagram



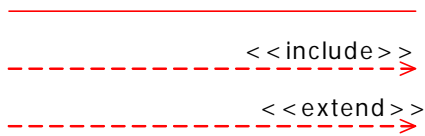
Actor

Menggambarkan sesuatu (entitas) yang berhubungan dengan sistem dan berpartisipasi dalam use case



Use Case

Menggambarkan fungsionalitas sistem



Relasi / Asosiasi

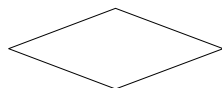
Menggambarkan bagaimana hubungan antar use case dengan use case, actor dengan actor atau antara actor dengan use case

ERD(Entity Relationship Diagram)



Entitas

Suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai



Relasi

Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda

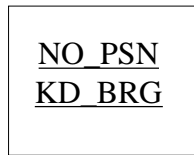


Garis

Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut

LRS(Logical Record Structure)

Detail kembali



LRS

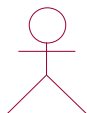
Menggambarkan modul perangkat lunak



Transition

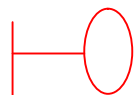
Menggambarkan aliran perpindahan control antara State

Sequence Diagram



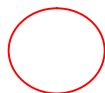
Actor Object

Menggambarkan pihak yang melakukan interaksi atau yang memicu sistem untuk berfungsi



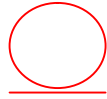
Boundary Class

Menggambarkan class yang menjadi antar muka system



Control Object

Menggambarkan obyek yang menjadi control system.



Entity Object

Menggambarkan obyek yang berupa entitas



LifeTime

Menggambarkan eksekusi obyek selama *sequence* (*Message* dikirim atau diterima dan aktifitasnya)



Execution Occurrence

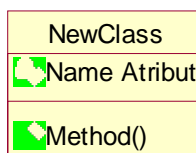
Menunjukkan fokus kontrol obyek pada suatu waktu



Message

Menggambarkan komunikasi yang terjadi antar obyek

Class Diagram



Class

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan Perilaku



Multiplicity

Menggambarkan banyaknya obyek yang terhubung satu dengan yang lainnya.

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. 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	
1. Konsep Sistem Informasi	7
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi	7
b. Konsep Dasar Sistem Informasi	9
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UM	10
a. UML(Unified Modeling Language)	10
b. Analisa Sistem Berorientasi	12
1) Activity diagram	12
2) Analisa Dokumen Keluaran	14
3) Analisa Dokumen Masukan	14
4) Use Case Diagram.....	15

5) Deskripsi Use Case Diagram.....	17
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek.....	17
1) Entity Relation Diagram (ERD)	17
2) Logical Record Structure (LRS).....	18
3) Tabel.....	19
4) Spesifikasi Basis Data.....	20
5) Rancangan Dokumen Keluaran	20
6) Rancangan Dokumen Masukan	20
7) Rancangan Layar Program	21
8) Sequence Diagram	21
9) Class Diagram (Entity Class)	22
3. Teori Pendukung Penjualan Tunai.....	24

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi	25
a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	25
b. Struktur Organisasi	26
1) Struktur Organisasi	26
2) Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab	27
2. Analisa Proses.....	28
3. Analisa Keluaran.....	32
4. Analisa Masukan.....	33
5. Identifikasi Kebutuhan	34
6. Use Case Diagram.....	36
7. Deskripsi Use Case	37

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data.....	40
a. Entity Relationship Diagram.....	40
b. Transformasi Diagram ER ke Logical Record Structure.....	41
c. Logical Record Structure (LRS).....	42

d. Tabel	42
e. Spesifikasi Basis Data.....	44
2. Rancangan Antar Muka.....	47
a. Rancangan Keluaran.....	47
b. Rancangan Masukan.....	48
c. Rancangan Dialog Layar.....	50
1) Struktur Tampilan	50
2) Rancangan Layar	51
d. Sequence Diagram.....	60
3. Rancangan Class Diagram (Entity Class).....	65

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	66
2. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA.....	68
---------------------	----

Lampiran A Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	69
Lampiran B Dokumen Masukan Sistem Berjalan.....	72
Lampiran C Rancangan Keluaran Sistem Usulan.....	76
Lampiran D Rancangan Masukan Sistem Usulan.....	79
Lampiran E Surat Keterangan Riset.....	83