



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
STOCIST FITRA PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

SUCI RAHMADINI

0822300089

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

JULI 2011



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
STOCIST FITRA
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

SUCI RAHMADINI

0822300089

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

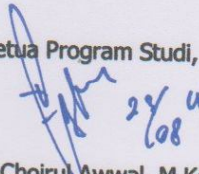
JULI 2011

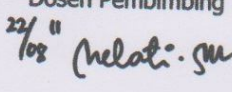


**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

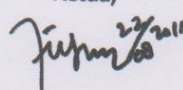
TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

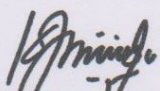
Nama : SUCI RAHMADINI
Nomor Induk Mahasiswa : 0822300089
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA STOCIST FITRA PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

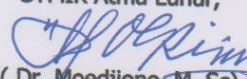
Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, 22 Juli 2011
Dosen Pembimbing

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

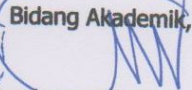
Panitia Penguji :

Ketua,

(Anisah, M.Kom)

Anggota,

(Elly Yanuarti, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M. Sc)



Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

Bambang Adiwino, M. Kom)

ABSTRAKSI

Stocist Fitra adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang Multi Level Marketing yang beralamatkan di Jl. A. Yani No. 58 Pangkalpinang Bangka. Yang menjadi customer atau member dari stocist ini tidak dibatasi, asalkan seseorang tersebut dapat menjual produk yang ada di Katalog yang terdapat pada Stocist Fitra. Biasanya Stocist Fitra membuka dua akses yaitu ada yang khusus mendaftar menjadai member atau hanya menjadi direct selling.

Kegiatan penjualan yang terjadi di stocist ini dimulai dari customer melakukan pemesanan baik via telpon (sales counter) atau melalui sales yang datang langsung. Kemudian pesanan di catat di nota pesanan penjualan. Sales counter akan mencetak surat jalan sebagai bukti pengiriman barang ke alamat customer. Sedangkan collector akan mencetak faktur sebagai tanda pelunasan pembayaran yang dilakukan customer dalam jangka waktu 45 hari. Pada setiap minggu collector akan mencetak laporan yang akan diberikan kepada pimpinan.

Stocist Fitra telah menerapkan penggunaan komputer pada usaha yang kelola tetapi hanya pada level yang sederhana saja, dengan menggunakan program Microsoft Office. Disini saya akan meriset tentang proses pemesanan barang, bagaimana menjadi member, proses retur, transaksi pembayaran, proses barang masuk dan proses barang keluar. Proses ini masih dilakukan secara manual. Dan setelah mengevaluasi, sistem penjualan yang ada pada Stocist Fitra belum terlaksana secara efektif dan efisien. Masih ada kelemahan yang terjadi dalam sistem yang sudah ada dan belum terlaksana dengan efektif dan efisien. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi penjualan tunai yang lebih baik untuk mendukung kemajuan dan perkembangan perusahaan tersebut. Sehingga dapat memberikan kemudahan dalam pelayanan dan penyajian informasi serta pengolahan data yang lebih baik, cepat tepat dan akurat dari sistem yang sedang berjalan saat ini. Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi yang diusulkan ini secara baik dan benar, kemungkinan pengawasan pelaksanaan sistem penjualan dapat dilakukan dengan mudah 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) ini dengan judul “Rancangan Sistem Penjualan Tunai pada Stocist Fitra”.

Adapun tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Ahli Madya (D3) Program Studi Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir 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, Penguasa Alam Semesta, Yang Maha Memberi Petunjuk dan Memberi Pertolongan kepada Hamba-Nya, sehingga dapat memberi kemudahan, ketenangan, kelancaran, dan kesehatan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga tercinta, ibu, ayah, abang, ayuk dan adik yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa dan restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan Tugas Akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan. Semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi salah satu hal yang membahagiakan dan membanggakan bagi kalian.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan maupun pengarahan kepada penulis sehingga terselesainya Tugas Akhir ini.

6. Ibu Fitriyani selaku Pemilik sekaligus pembimbing praktek yang telah memberikan izin tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Yuaniarti dan Lista Rina selaku karyawan di Stocist Fitra yang telah banyak membantu saya, dalam melakukan riset di Stocist Fitra.
8. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada seluruh sahabat-sahabat saya yang selalu bisa membuat saya tertawa, sedih, menderita dan bahagia setiap waktu dan teman-teman seperjuangan yang tidak tercantum namanya, dimana penulis tidak dapat membalasnya dengan apa-apa kecuali doa.
9. Semua pihak yang telah membantu penulisan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak yang telah membaca Tugas Akhir ini dan penulis juga berharap semoga Tugas Akhir ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa / mahasiswi STMIK Atma Luhur khususnya.

Pangkalpinang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 : Siklus Informasi	8
Gambar III.1 :Struktur Organisasi Stocist Fitra.....	25
Gambar III.2 : Activity Diagram Proses Pendaftaran Member	29
Gambar III.3 : Activity Diagram Proses Pemesanan Barang	30
Gambar III.4 : Activity Diagram Proses Pendataan Barang Masuk	31
Gambar III.5 : Activity Diagram Proses Pendataan Barang Keluar	32
Gambar III.6 : Activity Diagram Proses Barang Retur	33
Gambar III.7 : Use Case Diagram	38
Gambar IV.1 : Entity Relationship Diagram	42
Gambar IV.2 : Transformasi ERD ke LRS	43
Gambar IV.3 : Logical Record Structure.....	44
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan	55
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Menu Utama.....	56
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Sub Menu Master	57
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Sub Menu Transaksi.....	58
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Sub Menu Cetak Laporan Penjualan..	59
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Entry Data Member	60
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Entry Data Barang Masuk	61
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan Barang	62
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Cetak Nota Penjualan Tunai	63
Gambar IV.13 : Rancangan Layar Cetak Retur	64
Gambar IV.14 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	65
Gambar IV.15 : Sequence Diagram Data Member	66
Gambar IV .16 : Sequence Diagram Data Barang Masuk.....	67
Gambar IV.17 : Sequence Diagram Data Pesanan Barang.....	68
Gambar IV.18 : Sequence Diagram Cetak Nota	69
Gambar IV.19 : Sequence Diagram Cetak Retur	70

Gambar	IV.18	: Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	71
Gambar	IV.20	: Class Diagram.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Formulir Keluaran – Kartu Anggota.....	76
Lampiran A-2 : Formulir Keluaran – Nota Penjualan Tunai.....	77
Lampiran A-2 : Formulir Keluaran – Retur.....	78
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Formulir Masukan – Form Pendaftaran	80
Lampiran B-2 : Formulir Masukan – Buku Orderan	81
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1 : Rancangan Keluaran – Nota Penjualan Tunai	83
Lampiran C-2 : Rancangan Keluaran - Retur.....	84
Lampiran C-3 : Rancangan Keluaran – Laporan Penjualan Tunai.....	85
Lampiran C-4 : Rancangan Keluaran – Kartu Anggota.....	86
Lampiran D :Rancangan Masukan Sistem Usulan	
Lampiran D-1 : Rancangan Masukan – Data Member	88
Lampiran D-2 : Rancangan Masukan – Data Pesanan Barang.....	89
Lampiran D-3 : Rancangan Masukan – Data Barang	90
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	92

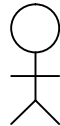
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Member	45
Tabel IV.2 : Tabel Pesanan	45
Tabel IV.3 : Tabel Pesan	45
Tabel IV.4 : Tabel Barang	45
Tabel IV.5 : Tabel Nota	45
Tabel IV.6 : Tabel Detail Retur	46
Tabel IV.7 : Tabel Retur	46
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Tabel Member.....	47
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pesanan.....	48
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pesan.....	48
Tabel IV.11 : Spesifikasi Basis Data Tabel Barang	49
Tabel IV.12 : Spesifikasi Basis Data Tabel Nota	49
Tabel IV.13 : Spesifikasi Basis Data Tabel Detail Retur.....	50
Tabel IV.14 : Spesifikasi Basis Data Tabel Retur	50

DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

a. An Actor



Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

b. Use Case



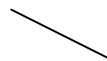
Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user)

c. Note



Menggambarkan dokumentasi dari use case

d. Association Aktif



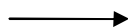
Menggambarkan bagaimana actor terlibat didalam use case

e. Association Extend



Menggambarkan perluasan dari use case diagram arah panah tidak boleh kearah extending use case

f. Association Include



Menggambarkan pemanggilan use case oleh use case lain, arah panah tidak boleh kearah base atau parent use case

2. Activity Diagram

a. Start Point



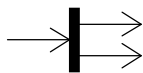
Menggambarkan permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok kiri atas.

b. Activities



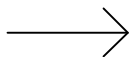
Menggambarkan Sebuah proses bisnis

c. Fork



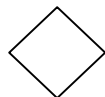
Menggambarkan sebuah activity yang berjalan secara bersamaan, biasanya mempunyai 1 transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar atau bisa lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar

d. Association



Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.

e. Decision Points



Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke decision point

f. End Point



Menggambarkan akhir dari sebuah sistem

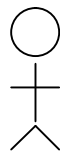
g. Swimlane



Menggambarkan sebuah cara untuk melempokan *activity*

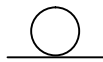
3. Sequence Diagram

a. An Actor



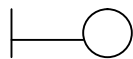
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. Entity Class



Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

c. Boundary Class



Menggambaran sebuah penggambaran dari form

d. Control Class



Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel

e. A focus Of Control & A life line



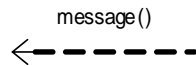
Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message

f. A message



Menggambarkan Pengiriman Pesan

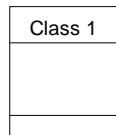
g. Return values



Menggambarkan hasil dari pengiriman *message*

4. Simbol Class Diagram

a. Class



Penggambaran dari class name, atribut atau property atau data dan method atau function atau behavior

b. Association



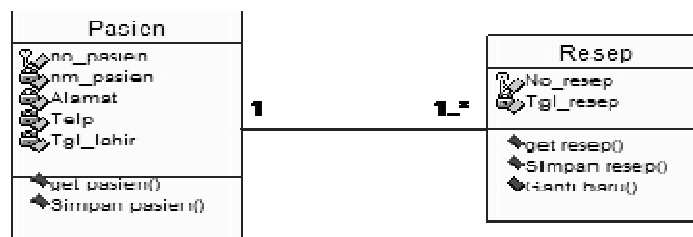
Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.

c. Agregation



Bentuk khusus dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek lain.

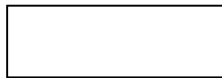
d. Multiplicity



Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk obyek-obyek yang berpartisipasi.

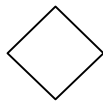
5. Simbol Diagram Hubungan Entitas

a. Entity



Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem (Set Entitas)

b. Relationship



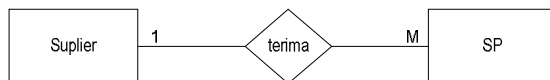
Menggambarkan sehimpunan hubungan antara objek yang dibangun (RelationShip)

c. Garis penghubung



Menghubungkan atribut dengan set entitas, dan set entitas dengan relation ship-set

d. Cardinality



Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi, dilihat dari suatu kejadian atau banyak tidaknya hubungan antar entitas tersebut.

DAFTAR ISI

Halaman

	Abstraksi.....	i
	Kata pengantar.....	ii
	Daftar gambar.....	iv
	Daftar lampiran.....	vi
	Daftar table.....	vii
	Daftar symbol.....	viii
	Daftar isi.....	xiii
BAB I	PENDAHULUAN.....	1
	1. Latar Belakang.....	1
	2. Masalah.....	1
	3. Tujuan penulisan.....	2
	4. Ruang Lingkup/Pembatasan Masalah.....	2
	5. Metode Penelitian.....	3
	6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	LANDASAN TEORI.....	7
	1. Konsep Sistem Informasi.....	7
	a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi.....	7
	b. Konsep Sistem Informasi.....	9
	2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML.....	10
	a. UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	10
	b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek.....	11
	1) Activity Diagram.....	11
	2) Analisa Dokumen Keluaran.....	15
	3) Analisa Dokumen Masukan.....	15
	4) Usecase Diagram.....	15
	5) Deskripsi Usecase.....	17
	c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	17
	1) ERD.....	17
	2) LRS.....	19
	3) Tabel.....	20
	4) Spesifikasi Basis Data.....	20
	5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	20
	6) Rancangan Dokumen Masukan.....	20
	7) Rancangan Layar Program.....	20
	8) Sequence Diagram.....	21
	9) Class Diagram (Entity Class).....	22
	3. Sistem Informasi Penjualan Tunai.....	23
	a. Sistem Penjualan Tunai.....	23

BAB III	ANALISA SISTEM.....	24
	1. Tinjauan Organisasi.....	24
	a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	24
	b. Struktur Organisasi.....	25
	c. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab.....	25
	2. Analisa Proses.....	27
	3. Analisa Keluaran.....	34
	4. Analisa Masukan.....	35
	5. Identifikasi Kebutuhan.....	37
	6. Usecase Diagram.....	38
	7. Deskripsi Usecase.....	39
BAB IV	RANCANGAN SISTEM.....	42
	1. Rancangan Basis Data.....	42
	a. ERD.....	42
	b. Transformasi ERD ke LRS.....	43
	c. LRS.....	44
	d. Tabel.....	45
	e. Spesifikasi Basis Data.....	47
	2. Rancangan Antar Muka.....	51
	a. Rancangan Dokumen Keluaran.....	51
	b. Rancangan Dokumen Masukan.....	53
	c. Rancangan Dialog Layar.....	55
	1) Struktur Tampilan.....	55
	2) Rancangan Layar.....	56
	d. Sequence Diagram.....	66
	3. Rancangan Class Diagram (Entity Class).....	72
BAB V	PENUTUP.....	73
	1. Kesimpulan.....	73
	2. Saran.....	73
	Daftar pustaka.....	74
	Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan.....	75
	Lampiran B Masukan Sistem Berjalan.....	79
	Lampiran C Rancangan Keluaran.....	82
	Lampiran D Rancangan Masukan.....	87
	Lampiran E Surat Keterangan Riset.....	91