



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
DISTRO BLACKLIST
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

**ARYANI
0822300104**

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



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
DISTRO BLACKLIST
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

**ARYANI
0822300104**

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



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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : ARYANI
NIM : 0822300104
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA
DISTRO BLACKLIST DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI
OBYEK

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, Juli 2011
Dosen Pembimbing,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Ketua,

(Anisah, M.Kom)

Panitia Penguji

Anggota,

(Fitriyanti , M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr.Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua
Bagian Akademik

(Bambang Adiwino, M.Kom)

ABSTRAKSI

Distro Blacklist adalah sebuah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan *fashion* seperti baju, celana, topi, dan lain sebagainya. Perusahaan ini beralamat di Jln. Kampung Melayu No.306 Pangkalpinang.

Proses pencatatan dan penghitungan yang dilakukan pada perusahaan tersebut sampai saat ini masih menggunakan sistem manual, mulai dari proses pemesanan barang oleh pembeli, proses pembuatan nota sebagai bukti pembayaran, sampai dengan pembuatan laporan penjualan yang ditujukan kepada pimpinan perusahaan. Hal ini menjadi salah satu penyebab terlambatnya proses penjualan dan pembuatan laporan penjualan yang cepat dan akurat untuk diberikan kepada pimpinan.

Untuk mendukung perkembangan usaha dan peningkatan proses penjualan di Distro Blacklist maka penulis mengajukan untuk menggunakan sistem yang terkomputerisasi. Sistem ini diusulkan agar dapat mengatasi permasalahan atau kendala – kendala yang sering ditemui pada sistem yang sedang berjalan, seperti proses pendataan barang dan pembuatan laporan penjualan tunai yang membutuhkan waktu cukup lama. Dengan memanfaatkan sistem yang diusulkan dengan tepat, mungkin akan lebih mempermudah dan mempercepat kegiatan penjualan tunai yang ada di Distro Blacklist.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) yang berjudul SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI pada Distro Blacklist yang terletak di Jln.Kampung Melayu no.306 Pangkalpinang..

Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi Tugas Akhir Diploma Tiga (D3) Program Studi Manajemen Informatika, STMIK ATMA LUHUR. Dengan adanya pelaksanaan tugas akhir ini, penulis mendapat banyak sekali pengalaman dalam dunia kerja. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM., MBA. selaku Ketua Pengurus Yayasan ATMA LUHUR.
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika dan dosen pembimbing.
3. Dosen-dosen yang telah mendidik dan memberikan ilmunya kepada penulis.
4. Sumarno selaku pemilik Distro Blacklist, beserta karyawan Distro Blacklist.
5. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan Do'a Kepada Penulis, Hasil ini penulis berikan untuk kalian.
6. Semua pihak yang telah membantu penulisan Tugas Akhir (TA) ini, serta teman-teman STMIK ATMA LUHUR angkatan 2008 yang tidak dapat disebut satu persatu.
7. Buat seseorang yang sangat perhatian kepada penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini, penulis ucapkan Terima Kasih .
8. Buat my best friends Romy, Mbak Lucky, Faisal, Ari, Sisil, Puput, Cana, Wiwit, Via, dan yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, Terima Kasih Atas semua Masukan dan Semua yang telah kita lewati bersama-sama baik senang maupun duka.

9. Buat Kakak Hema yang selalu memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, saran dan kritik dari berbagai pihak sangatlah diperlukan dalam penyempurnaan tugas akhir ini. Akhir kata, penulis berharap tugas akhir ini berguna bagi siapapun yang membacanya.

Pangkalpinang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 : Simbol Start Point.....	12
Gambar II.2 : Simbol End Point.....	12
Gambar II.3 : Simbol Activities	12
Gambar II.4 : Simbol Black Hole Activities.....	13
Gambar II.5 : Simbol Miracle Activities	13
Gambar II.6 : Simbol Fork.....	13
Gambar II.7 : Simbol Join.....	14
Gambar II.8 : Simbol Decission Point.....	14
Gambar II.9 : Simbol Swimlane.....	15
Gambar II.10 : Simbol Actor	16
Gambar II.11 : Simbol Usecase	17
Gambar II.12 : Simbol Association.....	17
Gambar II.13 : Association Antara Usecase dan Actor.....	17
Gambar II.14 : Include	18
Gambar II.15 : Extend	19
Gambar II.16 : Generalization Antara Usecase	19
Gambar II.17 : Partecipan pada sebuah sequence diagram.....	26
Gambar II.18 : Simbol Activation.....	26
Gambar II.19 : Simbol Actor	26
Gambar II.20 : Simbol Message	27
Gambar II.21 : Simbol Loop.....	27
Gambar II.22 : Simbol Class Diagram	28
Gambar II.23 : Simbol Association.....	29
Gambar III.1 : Struktur Organisasi Distro Blacklist.....	31
Gambar III.2 : Activity Diagram Pencatatan Data Barang	34
Gambar III.3 : Activity Diagram Pemesanan Barang.....	35
Gambar III.4 : Activity Diagram Pembayaran Nota.....	36
Gambar III.5 : Activity Diagram Laporan Penjualan	37

Gambar III.6	: UseCase Diagram	43
Gambar IV.1	: Entity Relationship Diagram.....	45
Gambar IV.2	: Tranformasi ERD ke LRS.....	46
Gambar IV.3	: Logical Record Structure (LRS).....	47
Gambar IV.4	: Struktur Tampilan.....	58
Gambar IV.5	: Rancangan Layar Menu Utama	59
Gambar IV.6	: Rancangan Layar Menu Master	60
Gambar IV.7	: Rancangan Layar Entry Data Barang	61
Gambar IV.8	: Rancangan Layar Menu Transaksi	61
Gambar IV.9	: Rancangan Layar Entry Pesanan	62
Gambar IV.10	: Rancangan Layar Entry Retur.....	63
Gambar IV.11	: Rancangan Layar Cetak Nota.....	63
Gambar IV.12	: Rancangan Layar Cetak Laporan	64
Gambar IV.12	: Sequence Diagram Entry Data Barang	65
Gambar IV.13	: Sequence Diagram Entry Pesanan.....	66
Gambar IV.14	: Sequence Diagram Cetak Nota	67
Gambar IV.15	: Sequence Diagram Entry Retur.....	68
Gambar IV.16	: Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	69
Gambar IV.17	: Class Diagram	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	A.1	: Keluaran Sistem Berjalan Nota	74
Lampiran	A.2	: Keluaran Sistem Berjalan Laporan Penjualan.....	75
Lampiran	B.1	: Masukan Sistem Berjalan Data Barang	77
Lampiran	C.1	: Rancangan Keluaran.....	78
Lampiran	C.2	: Rancangan Keluaran Nota.....	79
Lampiran	C.2	: Rancangan Keluaran Laporan	80
Lampiran	D.1	: Rancangan Masukan.....	81
Lampiran	D.2	: Rancangan Masukan Barang	82
Lampiran	D.3	: Rancangan Masukan.....	83
Lampiran	D.3	: Rancangan Masukan.....	84
Lampiran	E	: Surat Keterangan Riset	85

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Data Barang	48
Tabel IV.2 : Tabel Data Pesanan	48
Tabel IV.3 : Tabel Detail_Pesan	48
Tabel IV.4 : Tabel Nota.....	48
Tabel IV.5 : Tabel Retur.....	49
Tabel IV.6 : Tabel Detail_Retur	49
Tabel IV.7 : Spesifikasi Basis Data Tabel Barang.....	50
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pesanan	51
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Tabel Detail_Pesan.....	52
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Tabel Nota	53
Tabel IV.11 : Spesifikasi Basis Data Tabel Retur	54
Tabel IV.12 : Spesifikasi Basis Data Tabel Detail_Retur	55

DAFTAR SIMBOL

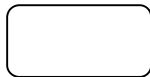
1. Activity Diagram

a. Start Point



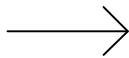
Menggambarkan permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok kiri atas.

b. Activities



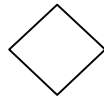
Menggambarkan Sebuah proses bisnis

c. Association



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

d. Decision Points



Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke decision point

e. End Point



Menggambarkan akhir dari sebuah sistem

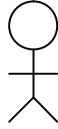
f. Swimlane



Menggambarkan sebuah cara untuk melempokan *activity*

2. 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)

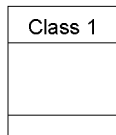
c. Association Aktif



Menggambarkan bagaimana actor terlibat didalam use case

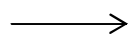
3. Simbol Class Diagram

a. Class



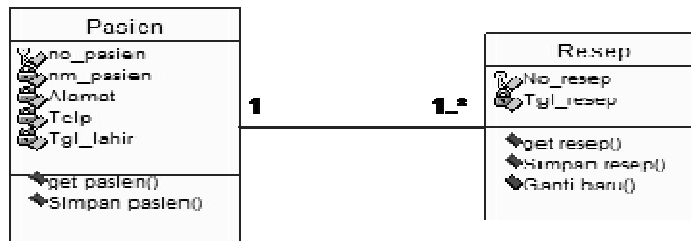
Penggambaran dari class name, atribut atau property atau data dan method atau function atau behavior

b. Association



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

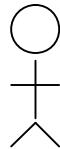
c. Multiplicity



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

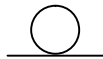
4. Sequence Diagram

a. An Actor



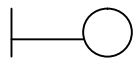
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

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



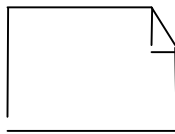
Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message

f. A message
A Message()



Menggambarkan Pengiriman Pesan

g. Loop



Menggambarkan perulangan dalam sequence

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.....	1
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Ruang Lingkup / Batasan Masalah.....	2
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

1. Konsep Sistem Informasi.....	5
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasai.....	5
b. Konsep Dasar Sistem Informasi	8
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML 9	
a. UML (Unified Modelling Language)	9
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 Diagram.....	20
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	20
1) ERD (Entity Relationship Diagram)	20
2) Logical Record Structure (LRS)	23
3) Tabel / Relasi	24
4) Spesifikasi Basis Data	24
5) Rancangan Dokumen Keluaran	24
6) Rancangan Dokumen Masukan	25
7) Rancangan layar Program.....	25
8) Sequence Diagram.....	25
9) Class Diagram (Entity Class).....	28
3. Konsep Dasar sistem Penjualan	30
a. Penjualan Tunai	30
b. Sistem Penjualan Tunai.....	30
1) Penjualan Langsung	30
2) Penjualan Tidak Langsung	30

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi.....	31
a. Sejarah Berdiri Distro Blacklist.....	31
b. Struktur Organisasi	31
1) Struktur Organisasi.....	31
2) Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab.....	32
2. Analisa Proses	33
a. Proses Bisnis.....	33
1) Catat Data Barang	33
2) Pesanan	33
3) Nota	34
4) Laporan Penjualan.....	34

b. Activity Diagram	34
1) Activity Diagram Proses Pencatatan Data Barang.....	34
2) Activity Diagram Pemesanan Barang	35
3) Activity Diagram Pembayaran Nota	36
4) Activity Diagram Laporan Penjualan.....	37
3. Analisa Keluaran	38
4. Analisa Masukan	39
5. Identifikasi Kebutuhan	41
6. Usecase Diagram.....	43
7. Deskripsi Usecase	44

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data	45
a. Entity Relationship Diagram (ERD).....	45
b. Transformasi Diagram ER ke Logical Record Structure.....	46
c. Logical Record Structure (LRS).....	47
d. Tabel	48
e. Spesifikasi Basis Data.....	50
2. Rancangan Antar Muka	56
a. Rancangan Keluaran	56
b. Rancangan Masukan	57
c. Rancangan Dialog Layar.....	58
1) Struktur Tampilan	58
2) Rancangan Layar.....	59
a) Rancangan Layar Menu Utama	59
b) Rancangan Layar Menu Master.....	60
c) Rancangan Layar Entry Data Barang	61
d) Rancangan Layar Menu Transaksi	61
e) Rancangan Layar Cetak Pesanan.....	62
f) Rancangan Layar Cetak Retur.....	63
g) Rancangan Layar Cetak Nota.....	63

h) Rancangan Layar Cetak Laporan	64
d. Sequence Diagram	65
1) Sequence Diagram Entry Data Barang.....	65
2) Sequence Diagram Entry Data Pesanan	66
3) Sequence Diagram Cetak Nota	67
4) Sequence Diagram Cetak Retur	68
5) Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	69
3. Rancangan Class Diagram (Entity Class).....	70

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	71
2. Saran	71
Daftar Pustaka.....	72
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	74
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	76
Lampiran C Rancangan Keluaran.....	78
Lampiran D Rancangan Masukan.....	81
Lampiran E Surat Keterangan Riset	85