



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO SETIA ELEKTRONIC
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh:

DEVI SIRIA

NIM : 0822300235

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2011



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO SETIA ELEKTRONIC
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat meraih

Gelar Ahli Madya

Oleh:

DEVI SIRIA

NIM : 0822300235

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

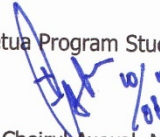
JULI 2011




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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : DEVI SIRIA
Nomor Induk Mahasiswa : 0822300235
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA TOKO SETIA ELEKTRONIC DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, 19 Juli 2011
Dosen Pembimbing,

(Fitriyani, M.Kom)

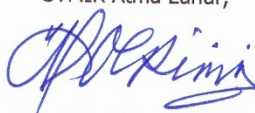
Ketua,

(Fitriyanti, M.Kom)


Panitia Penguji :

Anggota,

(Lili Indah Sari, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

(Bambang Adiwino, M.Kom)

ABSTRAKSI

Toko Setia Elektronik merupakan suatu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan alat-alat elektronik yang beralamatkan di Jl. Raya No. 98 Jebus Bangka Barat.

Kegiatan yang ada dalam toko ini didalam pelayanan pelanggannya membutuhkan banyak waktu, misalnya dalam proses pemesanan barang dan pembayaran barang kepada staff penjualan, serta proses pembuatan laporan penjualan untuk diberikan kepada pimpinan sebagai bukti pertanggung jawaban.

Permasalahan yang sering muncul pada Toko Setia Elektronik ini yaitu adanya kesalahan dalam pendataan, data-data masih disimpan dalam buku besar sehingga mengalami kesulitan dan tidak akuratnya data serta pembuatan laporan memerlukan banyak waktu. Berdasarkan masalah tersebut maka perlu digunakan sistem yang terkomputerisasi.

Dari permasalahan yang ada pada Toko Setia Elektronik ini maka terdapat beberapa tujuan yang diharapkan tujuannya supaya kerangkapan data bisa diatasi dan pembuatan laporan lebih cepat, dan dengan adanya sistem yang terkomputerisasi segala yang bersangkutan dengan penjualan tunai ini dapat dilaksanakan dalam waktu yang singkat.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya, karena berkat rahmat dan karunia-Nya-lah sehingga penulis dapat menyelesaikan TA (Tugas Akhir) ini sebagaimana yang diharapkan.

Penulis TA ini dimaksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang Diploma Tiga (D3) pada jurusan Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa masih banyak dari penulisan yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas ini dengan sebaik-baiknya.

Dalam penyusunan TA (Tugas Akhir) ini tentu saja banyak sekali kekurangan sehingga tak lepas dari bantuan, petunjuk serta bimbingan berbagai pihak dalam memberikan pengarahannya. Maka penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik, untuk itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kepada Allah SWT, atas segala nikmat kesabaran yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom. selaku Ketua Program studi Manajemen Informatika.
4. Ibu Fitriyani, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan kepada kami.
5. Bapak Leo Rustardy sekeluarga selaku Pimpinan Toko Setia elektronik.
6. Seluruh pegawai Toko Setia Elektronik yang mana telah memberikan banyak informasi-informasi yang diperlukan penulis serta memberikan pengarahan dan masukan kepada penulis.

7. Terspesial buat kedua orang tua saya dan seluruh keluarga yang tercinta yang telah memberikan dorongan, baik secara moral maupun material dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
8. Teman – temanku di STMIK ATMA LUHUR yang tidak bisa penulis sebutkan satu – persatu, terima kasih penulis ucapkan atas bantuan yang kalian berikan selama ini, semoga kita semua dapat menjadi orang yang berguna dimasa mendatang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan kami terima dengan senang hati. Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Pangkalpinang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1	Titik Awal Activity..... 9
Gambar II.2	Titik akhir Activity 9
Gambar II.3	Simbol Activity..... 9
Gambar II.4	Simbol Black Hole Activities 9
Gambar II.5	Simbol Miracle Activities 10
Gambar II.6	Simbol Fork dalam UML 10
Gambar II.7	Simbol Join dalam UML 10
Gambar II.8	Simbol Decision Points 11
Gambar II.9	Simbol Usecase 12
Gambar II.10	Simbol Actor 13
Gambar II.11	Simbol Relasi 13
Gambar II.12	Simbol Entity 14
Gambar II.13	Simbol Relasi..... 14
Gambar II.14	Simbol One To One 15
Gambar II.15	Simbol One To Many 15
Gambar II.16	Simbol Many To Many 16
Gambar II.17	Simbol Entity Object 19
Gambar II.18	Simbol Boundary Object 19
Gambar II.19	Simbol Control Object 20
Gambar II.20	Simbol Message 20
Gambar II.21	Simbol Recursive 20
Gambar II.22	Simbol Activation 20
Gambar II.23	Simbol Lifeline 21
Gambar II.24	Class Diagram 21
Gambar II.25	Contoh Asociation 22
Gambar III.1	Struktur Organisasi 25
Gambar III.2	Activity Diagram Pendataan Barang 28
Gambar III.3	Activity Diagram Pemesanan Barang dan Pembayaran 29
Gambar III.4	Activity Diagram Pengiriman Barang 30

Gambar III.5	Activity Diagram Pembuatan Laporan Penjualan	31
Gambar III.6	Usecase Diagram	36
Gambar IV.1	ERD (Entity Relationship Diagram).....	41
Gambar IV.2	Transformasi	42
Gambar IV.3	LRS (Logical Record Struktur)	43
Gambar IV.1	Tabel Pelanggan	43
Gambar IV.2	Tabel Pesanan	44
Gambar IV.3	Tabel Barang	44
Gambar IV.4	Tabel Nota	44
Gambar IV.5	Tabel Detail Pesanan	44
Gambar IV.6	Tabel Surat Jalan	44
Gambar IV.7	Struktur Tabel Data Pelanggan	45
Gambar IV.8	Struktur Tabel Data Pesanan	46
Gambar IV.9	Struktur Tabel Data Barang	46
Gambar IV.10	Struktur Tabel Data Nota	47
Gambar IV.11	Struktur Tabel Data Detail Pesanan	47
Gambar IV.12	Struktur Tabel Data Surat Jalan	49
Gambar IV.4	Struktur Tampilan	53
Gambar IV.5	Rancangan Layar Menu Utama	54
Gambar IV.6	Rancangan Layar Menu Utama File Master	55
Gambar IV.7	Rancangan Layar Entry Data Barang	56
Gambar IV.8	Rancangan Layar Entry Data Pelanggan	57
Gambar IV.9	Rancangan Layar Menu Utama Transaksi	58
Gambar IV.10	Rancangan Layar Entry Data Pesanan	59
Gambar IV.11	Rancangan Layar Cetak Nota.....	60
Gambar IV.12	Rancangan Layar Cetak Surat Jalan	61
Gambar IV.13	Rancangan Layar Menu Utama Laporan	62
Gambar IV.14	Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	63
Gambar IV.15	Rancangan Layar Cetak Laporan Pengiriman.....	64
Gambar IV.16	Sequence Diagram Entry Data Barang	65
Gambar IV.17	Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	66

Gambar IV.18	Sequence Diagram Entry Data Pesanan.....	67
Gambar IV.19	Sequence Diagram Cetak Nota.....	68
Gambar IV.20	Sequence Diagram Cetak Surat Jalan	69
Gambar IV.21	Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	70
Gambar IV.22	Sequence Diagram Cetak Laporan Pengiriman.....	71
Gambar IV.23	Class Diagram (Entity Class)	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A - 1 : Nota.....	78
Lampiran A - 2 : Laporan Penjualan	78
Lampiran B - 1 : Data Barang	80
Lampiran B - 2 : Data Pelanggan	81
Lampiran C - 1 : Nota.....	83
Lampiran C - 2 : Surat Jalan.....	84
Lampiran C - 3 : Laporan Penjualan.....	85
Lampiran C - 4 : Laporan Pengiriman	86
Lampiran D - 1 : Data Barang	88
Lampiran D - 2 : Data Pelanggan	89
Lampiran D - 3 : Data Pesanan.....	90
Lampiran E Surat Keterangan Riset	91

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 Tabel Pelanggan	43
Tabel IV.2 Tabel Pesanan	44
Tabel IV.3 Tabel Barang	44
Tabel IV.4 Tabel Nota	44
Tabel IV.5 Tabel Detail Pesanan	44
Tabel IV.6 Tabel Surat Jalan	44
Tabel IV.7 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	45
Tabel IV.8 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	45
Tabel IV.9 Spesifikasi Basis Data Barang	46
Tabel IV.10 Spesifikasi Basis Data Nota	47
Tabel IV.11 Spesifikasi Basis Data Detail Pesanan	47
Tabel IV.12 Spesifikasi Basis Data Surat Jalan	49

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



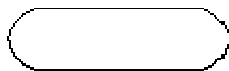
Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



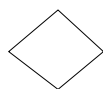
Transition to self

Menggambarkan hubungan antara state atau *activity* yang kembali kepada *state* atau *activity* itu sendiri.



Transition State

Menggambarkan hubungan antara dua state, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.



Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



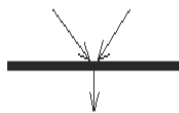
State

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.



Fork

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

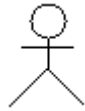


Join

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

2. Use Case Diagram

Actor



Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).

Use Case



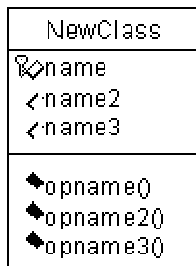
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.

Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, *method*.

Nama menggambarkan nama dari class/objek.

Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh *property* tersebut.

Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa *object* dari *class*, yang mempengaruhi *behaviour*.



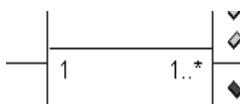
Association

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



Aggregate

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

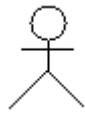


Multiplicity

Menggambarkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

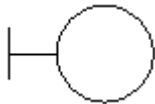
1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

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



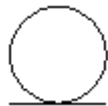
Boundary

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

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



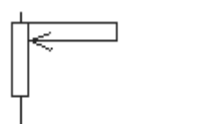
Entity

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

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar	iv
Daftar Lampiran	vii
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Simbol	ix
Daftar Isi	xvi
BAB-I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah	1
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Masalah.....	2
5. Metode Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan	4
BAB-II LANDASAN TEORI	5
1. Konsep Sistem Informasi.....	5
a. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	5
b. Konsep Sistem Informasi.....	6
2. Analisa dan Perancangan Sistem	
Berorientasi Obyek dengan UML	6
a. UML	7
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	8
1) Activity Diagram.....	8
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	12
3) Analisa Dokumen Masukan.....	12
4) Usecase Diagram.....	12

5) Deskripsi Diagram.....	13
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	14
1) ERD	14
2) LRS.....	16
3) Tabel	17
4) Spesifikasi Basis Data	17
5) Rancangan Dokumen Keluaran	18
6) Rancangan Dokumen Masukan	18
7) Rancangan Layar Program	18
8) Sequence Diagram.....	18
9) Class Diagram (Entity Class).....	21
3. Teori Pendukung Penjualan Tunai	23
a. Pengertian Penjualan Tunai	23
b. Sistem Penjualan Tunai	23
BAB-III ANALISA SISTEM	24
1. Tinjauan Organisasi	24
a. Sejarah Berdirinya Organisasi	24
b. Struktur Organisasi	24
c. Pembagian tugas dan tanggung jawab	25
2. Analisa Proses	27
3. Analisa Keluaran	31
4. Analisa Masukan	32
5. Identifikasi Kebutuhan.....	34
6. Usecase Diagram	36
7. Deskripsi Usecase	37
BAB-IV RANCANGAN SISTEM	41
1. Rancangan Basis Data.....	41
a. ERD.....	41
b. Transformasi ERD ke LRS.....	42

c.	LRS	43
d.	Tabel	43
e.	Spesifikasi Basis Data	45
2.	Rancangan Antarmuka	49
a.	Rancangan Dokumen Keluaran	49
b.	Rancangan Dokumen Masukan	51
c.	Rancangan Dialog Layar	53
1)	Struktur Tampilan	53
2)	Rancangan Layar.....	54
d.	Sequence Diagram	65
3.	Rancangan Class Diagram (Entity Class)	72
BAB-V	PENUTUP	73
1.	Kesimpulan.....	73
2.	Saran	74
	Daftar Pustaka	75
	Lampiran - A, Keluaran Sistem Berjalan.....	76
	Lampiran - B, Masukan Sistem Berjalan.....	79
	Lampiran - C, Rancangan Keluaran	82
	Lampiran - D, Rancangan Masukan	87
	Lampiran - E, Surat Keterangan Riset	91