



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
PB SHOP PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

**YOGIE RAMADHAN
0822300239**

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



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
PB SHOP PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

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

Oleh :

**YOGIE RAMADHAN
0822300239**

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



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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : YOGIE RAMADHAN
NIM : 0822300239
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA PB
SHOP PANGKALPINANG DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI
OBYEK

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, Juli 2011
Dosen Pembimbing,

(Bambang Adiwidoto, M.Kom)

Panitia Penguji

Ketua,

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Anggota,

(Lili Indah Sari, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua
Bagian Akademik,

(Bambang Adiwidoto, M.Kom)

ABSTRAKSI

Toko PB SHOP adalah salah satu wirausaha yang bergerak di bidang penjualan, yang beralamatkan di Jl. RE. Martadinata Kel. Opas Indah Pangkalpinang. Dalam melakukan Aktivasnya Toko PB SHOP Pangkalpinang, berusaha memberikan pelayanan bagi pelanggan.

Sistem informasi Penjualan tunai merupakan kegiatan yang terjadi di Toko PB SHOP Pangkalpinang, yang bergerak dibidang Penjualan pakaian yang melayani masyarakat secara umum.

Masalah yang terjadi di Toko PB SHOP Pangkalpinang adalah sistem penjualan yang digunakan masih manual dan belum komputerisasi. Sehingga masih terdapat kesulitan-kesulitan atau kendala-kendala yang terjadi seperti, dalam Pendataan barang dan data pelanggan sehingga menyebabkan terjadinya kesalahan dalam pendataan barang.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan suatu sistem yang terkomputerisasi. Dengan sistem yang terkomputerisasi di harapkan dapat mendukung dalam proses penjualan barang-barang yang baik pada Toko PB SHOP Pangkalpinang tersebut. Guna mempercepat proses penjualan barang-barang yang akurat dan cepat sistem tersebut diharapkan menjadi usulan agar dapat menyelesaikan permasalahan atau kendala pada sistem yang sedang berjalan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur yang tidak terhingga Penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT. beserta seluruh isinya. Berkat Rahmat dan Karunia-Nya jua sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA TOKO PB SHOP DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK” ini sebagaimana mestinya.

Penulis harapkan laporan ini dapat memenuhi dan melengkapi syarat-syarat sah untuk mengikuti mata kuliah kunci Tugas Akhir (TA) yang nantinya menjadi syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan baik segi materi maupun dari segi teknis penyajiannya. Maka dari itulah kita hidup di dunia ini dikatakan sangat saling berkaitan antara satu sama lain keberhasilan seseorang dalam usahanya untuk mencapai suatu tujuan tertentu banyak mendapat bantuan atau campur tangan orang lain maka terselesainya Tugas Akhir ini. Demikian halnya juga dengan penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir (TA) ini, telah banyak orang yang menanamkan andilnya baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu kritik, saran, dan pandangan yang membangun sangat penulis harapkan.

Adapun masalah yang dibahas dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari kendala-kendala, akan tetapi berkat bantuan, petunjuk, dan bimbingan dari semua pihak yang bersangkutan sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Untuk itu penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kepada Bapak dan Ibu yang tercinta dan tersayang yang memberi do'a restu serta kakak-kakakku yang mendo'akan atas jerih payah, pengorbanannya dan kasih sayang serta dorongan yang diberikan selama ini.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.

4. Bapak Bambang Adiwinoto, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
5. Bapak Yuliarsih selaku Pemilik Toko PB SHOP.
6. Seluruh staff pegawai di Toko PB SHOP.
7. Para Staff Dosen dan seluruh karyawan STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
9. Serta kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan Tugas Akhir yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
10. Buat teman-temanku yang tidak bisa saya tulis satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Akhirnya hanya kepada Allah jualah penulis kembali berdo'a, semoga usaha penulis ini mendapat Ridho-Nya serta dapat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya mahasiswa-mahasiswi Amik Atma Luhur Pangkalpinang.

Semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi ilmu pengetahuan khususnya bagi penulis dan juga bermanfaat bagi para pembaca umumnya.

Pangkalpinang, Juni 2011

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 : Struktur Organisasi	25
Gambar III.2 : Aktiviti Pencatatan Barang.....	27
Gambar III.3 : Aktiviti Catatan Data Supplier	28
Gambar III.4 : Penjualan	28
Gambar III.5 : Laporan Penjualan	29
Gambar III.6 : Usecase Diagram	33
Gambar IV.1 : ERD	36
Gambar IV.2 : Transformasi	37
Gambar IV.3: LRS	38
Gambar IV.4: Struktur Tampilan	44
Gambar IV.5: Menu Utama	45
Gambar IV.6: Form Entry Data Barang	45
Gambar IV.7: Form Entry Data Pelanggan	46
Gambar IV.8: Form Entry Pesanan	46
Gambar IV.9: Form Cetak Nota	47
Gambar IV.10: Laporan Penjualan	47
Gambar IV.11: Sequence Entry Data Barang.....	48
Gambar IV.12: Sequence Entry Data Pelanggan	49
Gambar IV.13: Sequence Entry Pesanan	50
Gambar IV.14: Sequence Cetak Nota	51
Gambar IV.17: Sequence Cetak Laporan Penjualan	52
Gambar IV.18: Rancangan Class Diagram.....	53

DAFTAR TABEL





	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Pelanggan	38
Tabel IV.2 : Tabel Barang	38
Tabel IV.3 : Tabel Pesanan	39
Tabel IV.4 : Tabel Nota	39
Tabel IV.5 : Tabel DetailBarang	39
Tabel IV.6 : Spesifikasi Basis Data Pelanggan	40
Tabel IV.7 : Spesifikasi Basis Data Barang.....	40
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Pesanan	41
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data DetailBarang.....	41
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Nota	42

DAFTAR LAMPIRAN


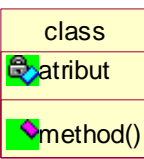

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Nota	56
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan	57
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Data Barang	58
Lampiran B-2 : Data Pelanggan	59
Lampiran B-3 : Data Pesanan	60
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1 : Nota	61
Lampiran C-2 : Laporan Penjualan	62
Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan	
Lampiran D-1 : Data Barang	63
Lampiran D-2 : Data Pelanggan	64
Lampiran D-3 : Data Pesanan	65

DAFTAR SIMBOL

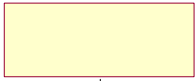


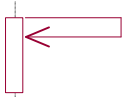
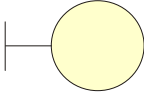


Simbol Use Case Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
 aktor	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
 UseCase	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

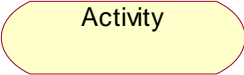





Simbol Class Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Multiplicity</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Simbol Sequence Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
	<i>Message to self</i>	Spesifikasi dari komunikasi ke objek itu sendiri yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
 : <u>boundary</u>	<i>Boundary</i>	Objek yang terletak pada batas antara sistem dan dunia luar. Dengan kata lain, ini adalah form dan windows aplikasi dan interface ke aplikasi lain.
 : <u>Control</u>	<i>Control</i>	Objek opsional yang mengontrol aliran melalui use case. Mereka tidak melakukan fungsionalitas bisnis dalam dan dari dirinya sendiri. Sebaliknya, mereka mengkoordinasikan objek lain dan mengontrol aliran logika secara keseluruhan.
 : <u>entity</u>	<i>Entity</i>	suatu obyek yang nyata dan bisa dibedakan dengan obyek lainnya.

Simbol Actifity Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
	<i>Decision</i>	Simbol untuk kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban/aksi
	<i>Swimlane</i>	Batasan dari aktor yang bertanggung jawab dalam menjalankan suatu kegiatan.
	<i>Start state</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	<i>End state</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
	<i>State transition</i>	abstraksi dari penghubung antara actor dan use case

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAKSI	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
DAFTAR SIMBOL	vii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan.....	3
4. Batasan Masalah	3
5. Metode Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
1. Konsep Sistem Infomasi	8
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi	8
b. Konsep Sistem Informasi	9
2. Analisa Perancang Sistem Berorientasi Obyek dengan UML	9
a. UML.....	9
b. Analisa Berorientasi Obyek.....	11
1) Activity Diagram	11
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	12
3) Analisa Dokumen Masukan	12
4) Usecase Diagram	13
5) Deskripsi Usecase	15

c. Perancangan Sistem Berorientasi	
Obyek.....	15
1) ERD	15
2) LRS	18
3) Tabel	18
4) Spesifikas Basis Data.....	19
5) Rancangan Dokumen Keluaran	19
6) Rancangan Dokumen Masukan	19
7) Rancangan Layar Program	19
8) Sequence Diagram	20
9) Class Diagram.....	21
3. Teori pendukung sesuai judul atau	
Tema rancangan sistem.....	23

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi.....	24
a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	24
b. Struktur Organisasi.....	25
c. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	25
2. Analisa Proses	26
a. Analisa Proses Bisnis	26
b. Activity Diagram.....	27
3. Analisa Keluaran	29
4. Analisa Masukan	30
5. Identifikasi Kebutuhan	31
6. Usecase Diagram.....	32
7. Deskripsi Usecase.....	33

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data.....	36
a. ERD	36

b. Transformasi ERD ke LRS.....	37
c. LRS.....	38
d. Tabel.....	38
e. Spesifikasi Basis Data	39
2. Rancangan Antar Muka.....	42
a. Rancangan Keluaran.....	42
b. Rancangan Masukan.....	43
c. Rancangan Dialog Layar	44
1) Struktur Tampilan.....	44
2) Rancangan Layar.....	45
d. Sequence Diagram.....	48
3. Rancangan Class Diagram(Entity Class)	53

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	54
2. Saran.....	54

DAFTAR PUSTAKA	55
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	56
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan.....	58
Lampiran C Rancangan Keluaran	61
Lampiran D Rancangan Masukan	63
Lampiran E Surat Keterangan Riset.....	66