



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
KARYA JATI RIZKI FURNITURE PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**Oleh :
ANDIKA ZAIDAN
0822300331**

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



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
KARYA JATI RIZKI FURNITURE PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat meraih

Gelar Ahli Madya

Oleh :

ANDIKA Z Aidan

0822300331

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



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER**

ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : ANDIKA ZAIDAN
NIM : 0822300331
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA KARYA JATI RIZKI FURNITURE
PANGKALPINANG DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, Juli 2011
Dosen Pembimbing,

22/08 " Melati Suci Mayasari

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Panitia Penguji

Ketua,

(Yuyi Andrika, M.Kom)

Anggota,

(Lili Indah Sari, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua
Bidang Akademik

(Bambang Adiwino, M.Kom)

ABSTRAKSI

KARYA JATI RIZKY FURNITURE adalah suatu usaha yang bergerak dibidang jual beli barang, pembelian bahan baku seperti kayu jati yang kemudian diolah menjadi barang jadi seperti kursi dan meja yang siap untuk dijual, yang berdiri pada tahun 2004 dan beralamatkan di JLGg Cengkeh 1 Kel. Pintu Air Atas Pangkalpinang.

Titik berat masalah yang diangkat adalah bagian penjualan barang tunai yang dikelola oleh bagian penjualan. Aktivitas penjualan ini terdiri dari pendataan, transaksi dan pembuatan laporan perbulan. Pendataan terbagi dua yaitu pendataan barang dan pendataan pelanggan. Proses transaksi terjadi ketika pelanggan melakukan pemesanan barang secara lisan kepada bagian penjualan, kemudian bagian penjualan membuat nota sebagai bukti atas transaksi yang terjadi dan pada akhir bulan bagian penjualan membuat laporan penjualan yang akan diserahkan kepada Pimpinan.

Masalah yang dihadapi adalah historis penjualan tidak tersusun, dokumen pendukung transaksinya kurang lengkap dan data pelanggan yang belum terdata secara akurat dan terdokumentasi dengan baik sehingga masih mengandung kemungkinan kesalahan yang cukup besar.

Menimbang masalah yang dihadapi dalam pengolahan kegiatan penjualan barang yang ada, maka akan lebih baik jika KARYA JATI RIZKY FURNITURE mengembangkan sistem informasi dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah ada dan menerapkan sistem yang diusulkan yaitu berupa sistem informasi terkomputerisasi, agar beban kerja terutama bagian penjualan dapat dikurangi dan memudahkan dalam mengontrol data masukan dan keluaran, sehingga dapat meningkatkan pelayanan mutu perusahaan kearah yang lebih maju dan penyajian informasi yang cepat, akurat dan tepat waktu.

KATA PENGANTAR

Dengan segala puji syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kasih sayang, nikmat dan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA KARYA JATI RIZKI FURNITURE”

Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk menghadapi ujian sidang akhir dalam memperoleh gelar Diploma III jurusan Komputerisasi Akuntansi STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Dalam penyusunan 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. Bunda dan Ayahanda tercinta, yang tiada henti-hentinya mendo'akan dan memberikan cinta serta kasihnya pada penulis,”Semoga Allah melindungi. Mencintai, dan mencurahkan kasih sayang-Nya pada beliau.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. Ibu Malati Suci Mayasari, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah begitu sabar meluangkan waktu pribadinya dalam membimbing serta memberi semangat dan motivasi kepada penulis.
6. Bapak H. Muhidin selaku pimpinan Karya Jati Rizki Furniture yang telah memberikan izin pada penulis untuk melakukan riset.

7. Seluruh pegawai Karya Jati Rizki Furniture yang mana telah banyak memberikan informasi-informasi yang diperlukan penulis serta memberikan pengarah dan masukan kepada penulis.
8. Untuk teman-teman ku di Kampus Biru SAL yang ga bisa disebutin satu per satu, terima kasih atas waktu dan kenangan terindahny “Moga Sukses”
9. Teman-teman seperjuangan dan sepermainan ku YANA, SILLY, DILLA. FIRMAN, INDAH, EDO, YOGI, ANDIKA, HERRY’ dan yang lainnya semangat yach “Maju Terus Pantang Mundur”
10. Untuk semua pihak yang turut membantu dan memberikan doa restu serta semangat dan dukungan moril meskipun namanya tidak tercantum penulis tetap mengucapkan terima kasih kepada kalian semuanya.
11. Terspesial kepada seorang “ AS” , yang begitu sabar selalu menemani penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini

Sebuah pepatah mengatakan “ Tak Ada Gading Yang Tak Retak” maka dengan ini penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak sekali kekurangannya, maka dari itu segala masukan, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Semoga laporan Tugas Akhir ini sangat bermanfaat bagi kita semua serta pembaca umumnya, semoga Allah selalu memberikan rahmat, hidayah, berkah dan cinta-Nya kepada kita semua dan memasukkan kita ke dalam golongan orang-orang yang selalu bersyukur “Aamiin”

Pangkalpinang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 : Struktur Organisasi Karya Jati Rizki Furniture	26
Gambar III.2 : Activity Diagram Proses Pencatatan Daftar Pelanggan.....	28
Gambar III.3 : Activity Diagram Proses Pendataan Barang.....	29
Gambar III.4 : Activity Diagram Proses Pemesanan dan pembayaran.....	30
Gambar III.5 : Activity Diagram Proses Pengiriman Barang	31
Gambar III.6 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Penjualan	32
Gambar III.7 : Use Case Diagram	38
Gambar IV.I : Entaity Relationship Diagram	43
Gambar IV.2 : Tranformasi Diagram ERD ke Logical Record Structure	44
Gambar IV.3 : Logical Record Structure.....	45
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan	56
Gambar IV.5 : Tampilan Program Menu Utama	57
Gambar IV.6 : Tampilan Program Master	58
Gambar IV.7 : Tampilan Layar Entry Data Pelanggan	59
Gambar IV.8 : Tampilan Layar Entry Data Barang	60
Gambar IV.9 : Tampilan Layar Menu Transaksi	61
Gambar IV.10 : Tampilan Layar Entry Data Pesanan	62
Gambar IV.11 : Tampilan Layar Cetak Nota	63
Gambar IV.12 : Tampilan Layar Cetak Surat Jalan	64
Gambar IV.13 : Tampilan Layar Menu Laporan	65
Gambar IV.14 : Tampilan Layar Cetak Laporan Penjualan	66
Gambar IV.15 : Tampilan Layar Cetak Laporan Pengiriman	67
Gambar IV.16 : Sequence Diagram Pelanggan	68
Gambar IV.17 : Sequence Diagram Barang.....	69
Gambar IV.18 : Sequence Diagram Pesanan.....	70

Gambar IV.19 : Sequence Diagram Cetak Nota.....	71
Gambar IV.20 : Sequence Diagram Cetak Surat Jalan	72
Gambar IV.21 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	73
Gambar IV.22 : Sequence Diagram Cetak Laporan Pengiriman.....	73
Gambar IV.23 : Rancangan Class Diagram	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Nota	79
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan	80
Lampiran A-3 : Surat Jalan	81
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Barang	82
Lampiran B-2 : Pelanggan	83
Lampiran B-3 : Pesanan	84
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1 : Keluaran Nota	85
Lampiran C-2 : Surat Jalan	86
Lampiran C-3 : Keluaran Laporan Penjualan	87
Lampiran C-4 : Keluaran Laporan Pengiriman	88
Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan	
Lampiran D-1 : Masukan Pelanggan	89
Lampiran D-2 : Masukan Barang.....	90
Lampiran D-3 : Masukan Pesanan	91
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	
Lampiran E-1 : Surat Keterangan Riset	92
Lampiran E-2 : Absensi	93

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Relasi Pelanggan	46
Tabel IV.2 : Relasi Pesanan	46
Tabel IV.3 : Relasi Barang	46
Tabel IV.4 : Relasi Nota.....	46
Tabel IV.5 : Relasi Surat Jalan	46
Tabel IV.6 : Relasi Pesan	47
Tabel IV.7 : Relasi Kirim	47
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Pelanggan	47
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	48
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Pesan	48
Tabel IV.11 : Spesifikasi Basis Data Barang	49
Tabel IV.12 : Spesifikasi Basis Data Nota	50
Tabel IV.13 : Spesifikasi Basis Surat Jalan	50
Tabel IV.14 : Spesifikasi Basis Data Kirim	51

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. *Start Point*



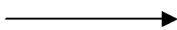
Menggambarkan awal dari sebuah kegiatan

b. *Activities*



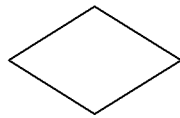
Menggambarkan proses bisnis

c. *Association*



Menggambarkan hubungan antara obyek yang saling membutuhkan.

d. *Decision*



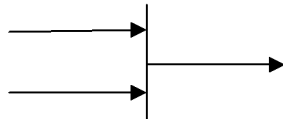
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar atau salah

e. *Swimlane*



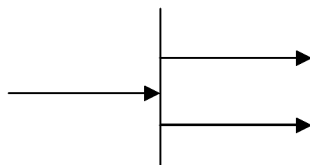
Menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan *activity*

f. *Join* (Penggabungan)



Menggambarkan suatu *activity* yang berjalan secara bersamaan. Biasanya mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar

g. *Fork* (Pencabangan)



Menggambarkan suatu *activity* yang berjalan secara bersamaan. Biasanya mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar

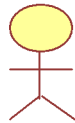
h. *End Point*



Menggambarkan akhir dari sebuah kegiatan dalam *activity diagram*

2. Usecase Diagram

a. *Actor*



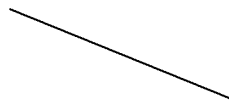
Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

b. *Use Case*



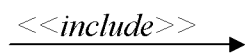
Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user)

c. *Association Aktif*



Menggambarkan bagaimana aktor terlibat didalam *use case*

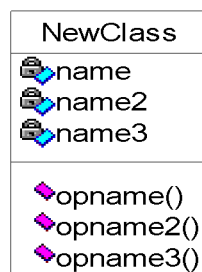
d. *Association Include*



Menggambarkan pemanggilan *use case* oleh *use case* lain

3. Class Diagram

a. *Class*



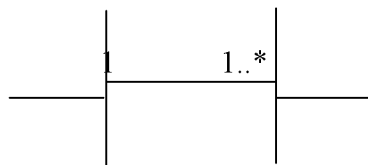
Penggambaran dari *class name*, *atribute* atau *property* atau data dan *methode* atau *function* atau *behavior*

b. *Association*



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

c. *Multiplicity*



Menggambarkan banyaknya obyek yang terhubung satu dengan yang lainnya.

Contoh : 0	<i>Zero</i>
1	<i>One</i>
0..*	<i>Zero or More</i>
1..*	<i>One or More</i>
*	<i>n</i>

4. Sequence Diagram

a. *Actor*



Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. *Entity Class*



Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

c. *Boundary Class*



Menggambarkan cara *actor* berinteraksi dengan sistem

d. *Control Class*



Menggambarkan hubungan antara *boundary* dengan tabel

e. *A Focus of Control & A life Line*



Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah *message*

f.



Message to Self

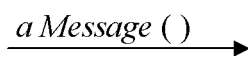
Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi

g.



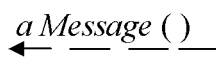
Menggambarkan proses perulangan.

h. *A Message*



Menggambarkan pengiriman pesan

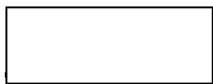
i. *Return Values*



Menggambarkan hasil dari pengiriman *message*

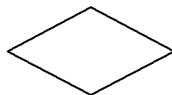
5. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

a. *Entity*



Menggambarkan himpunan orang, tempat, obyek, dan sebagainya yang berperan sebagai sistem

b. Relasi



Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan *entitas*

c. Garis Penghubung



menggambarkan hubungan antara entitas dengan *relationship* ataupun sebaliknya dari *relationship* ke *entitas*

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. Batasan Masalah.....	2
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
1. Konsep Sistem Informasi	8
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi.....	8
b. Konsep Sistem Informasi	10
2. Analisa dan Perancangan Sistem	
Berorientasi Obyek dengan UML.....	11
a. UML.....	12
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	12
1) Activity Diagram.....	12
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	16
3) Analisa Dokumen Masukan.....	16
4) Usecase Diagram.....	16

5) Deskripsi Usecase	18
c. Perancangan Sistem Berorientasi	
Obyek	19
1) ERD	20
2) LRS	21
3) Tabel	21
4) Spesifikasi Basis Data	22
5) Rancangan Dokumen Keluaran	22
6) Rancangan Dokumen Masukan	22
7) Rancangan Layar Program	22
8) Sequence Diagram	22
9) Class Diagram (Entity Class)	23
3. Teori Pendukung Rancangan Sistem	
Informasi Penjualan Tunai	24
BAB III ANALISA SISTEM	
1. Tinjauan Organisasi	25
• Sejarah Berdirinya Organisasi	25
• Struktur Organisasi	25
• Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	26
2. Analisa Proses	27
3. Analisa Keluaran	33
4. Analisa Masukan	34
5. Identifikasi Kebutuhan	36
6. Usecase Diagram	38
7. Deskripsi Usecase	39
BAB IV RANCANGAN SISTEM	
1. Rancangan Basis Data	43
a. ERD	43
b. Transformasi ERD ke LRS	44

c.	LRS	45
d.	Tabel.....	46
e.	Spesifikasi Basis Data	47
2.	Rancangan Antar Muka	52
a.	Rancangan Dokumen Keluaran	52
b.	Rancangan Dokumen Masukan	54
c.	Rancangan Dialog Layar	56
1)	Struktur Tampilan	56
2)	Rancangan Layar.....	57
d.	Sequence Diagram	68
3.	Rancangan Class Diagram	75
BAB V	PENUTUP.....	76
1.	Kesimpulan.....	76
2.	Saran	76
	Daftar Pustaka	78
	Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan.....	79
	Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	82
	Lampiran C Rancangan Keluaran	85
	Lampiran D Rancangan Masukan	89
	Lampiran E Surat Keterangan Riset.....	92