



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

Oleh :

**ARIEF SEPTIANDI
0722300107**

**PROGRAM STUDI MENEJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010**



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

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

Oleh :
ARIEF SEPTIANDI
NIM : 0722300107

PROGRAM STUDI MENEJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : ARIEF SEPTIANDI
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300107
Program studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA DISTRO OZONE
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, Agustus 2010

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, S.kom.)

Dosen Pembimbing,

(Anisah, S.kom.)

Panitia Penguji :

Ketua, 30/10/08

(Marini, S.Kom)

Anggota, 30/10/08

(Wishnu Aribowo Probonegoro, S.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M. Sc)

Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

(Bambang Adiwino, S.Kom., M.Kom)



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : ARIEF SEPTIANDI
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300107
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenejang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA DISTRO OZONE PANGKALPINANG

Pangkalpinang, Juli 2010

Dosen Pembimbing

(Anisah, S.Kom)

ABSTRAKSI

Distro Ozone merupakan salah satu badan usaha yang berkecimpung di bidang penjualan pakaian. Yang didirikan pada tahun 2006. Distro ini beralamat di Jalan Sriwijaya No. 3139.

Salah satu hal yang paling penting mendasar dalam rangka meningkatkan kepuasan pelanggan yaitu dengan menyusun dan mengkoordinir setiap proses dan kegiatan penjualan barang, terutama dalam hal pendataan, pemesanan, sampai dengan pelaporan penjualan.

Dalam proses penjualan barang selama ini masih menggunakan sistem manual. Selain itu, tidak ada pemisahan yang jelas antara prosedur persediaan barang, penjualan dan pembayaran. Hal ini akan menimbulkan kesulitan, bila suatu saat pemilik menginginkan data yang lengkap mengenai keuntungan yang diperoleh untuk penjualan barang, sehingga menimbulkan keraguan akan besarnya untung atau rugi yang dialami oleh Distro.

Oleh karena hal tersebut diatas, penulis merasa bahwa sistem yang sudah komputerisasi sangat dibutuhkan untuk mengendalikan informasi penjualan yang dilakukan oleh distro. Sehingga berdasarkan data-data tersebut, akan dapat dibuatkan laporan yang diberikan secara rutin kepada pemilik agar keuntungan yang didapat Distro tentang penjualan barang menjadi jelas.

KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati penulis panjatkan Puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT, karena atas segala rahmat dan karunia-nya lah penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya yang mana merupakan hasil penyerapan ilmu pengetahuan selama ini yang diperoleh dalam mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Atma Luhur.

Penulisan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis memperoleh banyak bantuan secara tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya terutama kepada :

- 1 Kedua Orang tuaku, Adik-adikku terima kasih yang tak terhingga atas do'a dan kasih sayang serta dorongannya selama ini kepada penulis
- 2 Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku ketua STMIK Atma Luhur.
- 3 Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
- 4 Ibu Anisah, S.Kom, selaku Dosen Pembimbing, terima kasih yang setulusnya atas bantuan yang telah Ibu berikan dalam penyelesaian Tugas Akhirku ini.
- 5 Bapak dan Ibu Dosen STMIK Atma Luhur, terima kasih atas ilmu yang telah diberikan kepada penulis.
- 6 Kak Chandra, selaku pemilik Distro Ozone, terima kasih banyak atas bantuannya.
- 7 Teman-temanku di STMIK Atma Luhur yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu, terima kasih penulis ucapkan atas bantuan yang kalian berikan selama ini, semoga kita semua menjadi orang yang berguna.

Harapan penulis semoga Tugas Akhir Ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca. Amien

Pangkalpinang, Juli 2010

Penulis

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	: Struktur Organisasi pada Distro Ozone.	23
Gambar 3.2	: Activity Diagram Pendataan Data Barang.....	26
Gambar 3.3	: Activity Diagram Proses Penjualan.....	27
Gambar 3.4	: Activity Diagram Proses Pembuatan Pelaporan.....	28
Gambar 3.5	: Use Case Diagram.....	32
Gambar 4.1	: Class Diagram	36
Gambar 4.2	: Logical Record Structure	37
Gambar 4.3	: Struktur Tampilan	43
Gambar 4.4	: Rancangan Layar Menu Utama	44
Gambar 4.5	: Rancangan Layar Menu Master	45
Gambar 4.6	: Rancangan Layar Entry Pelanggan	45
Gambar 4.7	: Rancangan Layar Entry Barang	46
Gambar 4.8	: Rancangan Layar Menu Transaksi	47
Gambar 4.9	: Rancangan Layar Entry Data Pesanan	48
Gambar 4.10	: Rancangan Layar Cetak Nota.....	49
Gambar 4.11	: Rancangan Layar Laporan Penjualan..	50
Gambar 4.12	: Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan.....	50
Gambar 4.13	: Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	51
Gambar 4.14	: Sequence Diagram Entry Data Barang.	52
Gambar 4.15	: Sequence Diagram Entry Data Pesanan	53
Gambar 4.16	: Sequence Diagram Cetak Nota	54
Gambar 4.17	: Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan	58
A-1 : Nota	59
A-2 : Laporan Penjualan	60
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	61
B-1 : Data Barang.....	62
B-2 : Data Pesanan	63
Lampiran C : Rancangan Keluaran	64
C-1 : Nota	65
C-2 :Laporan Penjualan.....	66
Lampiran D : Rancangan Masukan	67
D-1 : Data Pelanggan .	68
D-2 : Data Barang.....	69
D-3 : Data Pesanan	70
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	71

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	: Tabel Pelanggan.....	37
Tabel 4.2	: Tabel Barang.....	37
Tabel 4.3	: Tabel Detail Pesanan.....	38
Tabel 4.4	: Tabel Pesanan.....	38
Tabel 4.5	: Tabel Nota.....	38

DAFTAR SIMBOL

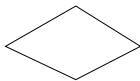
SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM



Start State
Menggambarkan awal dari aktifitas



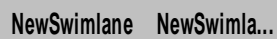
End State
Menggambarkan akhir dari aktifitas



Decision
Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi

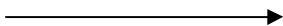


Activity State
Menggambarkan proses bisnis



Swimlane
Menggambarkan pembagian/ pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

SIMBOL USE CASE DIAGRAM



Transition
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state



Actor
Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu sistem



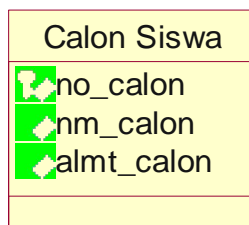
USE Case

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

Association

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

SIMBOL CLAS DIAGRAM



Class Diagram Tanpa metode

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku

Association

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



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

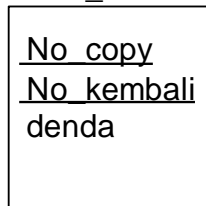


Aggregate

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

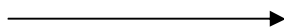
SIMBOL LRS(Logical Record Struktur)

Detail_kembali



LRS

Menggambarkan modul perangkat lunak



Transition

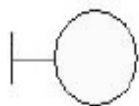
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

SIMBOL SEQUENCE DIAGRAM



Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu 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.



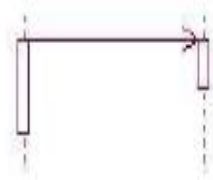
Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



Control

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



Object Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



Activation

Menunjukkan periode selama suatu object atau actor sedang melakukan suatu tindakan.



Message yang dikirim untuk dirinya sendiri.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAKSI	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR SIMBOL	vii
DAFTAR ISI	xi
 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	5
 BAB II LANDASAN TEORI	
1. Konsep Sistem Informasi	7
a. Konsep Dasar Informasi	7
b. Konsep Sistem Informasi	8
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML	10
a. UML (Unified Modeling Language)	11
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	12
1) Activity Diagram	12
2) Analisa Dokumen Keluaran	13
3) Analisa Dokumen Masukan	13
4) Use Case Diagram	13

c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	17
1) Class Diagram	17
2) LRS.....	18
3) Tabel.....	19
4) Spesifikasi Basis Data.....	19
5) Rancangan Dokumen Keluaran	19
6) Rancangan Dokumen Masukan	19
7) Rancangan Layar Program	19
8) Sequence Diagram	19
3. Teori Pendukung(Penjualan Tunai)	20
a. Pengertian Penjualan.....	20
b. Sistem Penjualan Tunai	20
1) Penjualan Langsung	20
2) Penjualan Tidak Langsung.....	21

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi	22
a. Sejarah Berdirinya Organisasi	22
b. Struktur Organisasi	23
1) Struktur Organisasi	23
2) Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab	24
2. Uraian Prosedur	25
3. Analisa Proses (Activity Diagram)	25
4. Analisa Keluaran	28
5. Analisa Masukan.....	30
6. Identifikasi Kebutuhan	31
7. Use Case Diagram.....	32
8. Deskripsi Use Case.....	33

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data.....	36
a. Class Diagram	36
b. LRS	37
c. Tranformasi Logical Record Structure ke Relasi	37
d. Spesifikasi Basis Data	38
2. Rancangan Antar Muka.....	41
a. Rancangan Keluaran	41
b. Rancangan Masukan	42
c. Rancangan Dialog Layar.....	43
1) Struktur Tampilan.....	43
2) Rancangan Layar.....	44
d. Sequence Diagram	51

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	56
2. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN-A Keluaran Sistem Berjalan	58
LAMPIRAN-B Masukan Sistem Berjalan	61
LAMPIRAN-C Rancangan Keluaran.....	64
LAMPIRAN-D Rancangan Masukan.....	67
LAMPIRAN-E Surat Keterangan Riset	71
LAMPIRAN-F Surat Keterangan Bimbingan.....	73