



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO FAQIH BAN
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

RIZKI KURNIAWAN

0722300141

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO FAQIH BAN
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**TUGAS AKHIR
Diajukan Sebagai Syarat Meraih
Gelar Ahli Madya Komputer**

OLEH :
RIZKI KURNIAWAN
0722300141

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Rizki Kurniawan
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300141
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAK PADA TOKO FAQIH DAN DENGAN
METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK

Pangkalpinang, Agustus 2010

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Anwar, S.Kom.)



Dosen Pembimbing,

(Ibnu Choirul Anwar, S.Kom.)

Paritia Penguj :

Ketua,

(Eka Pebriyanto, S.Kom)

Anggota,

(Elly Faruqi, S.Kom)

Ketua

STMK Atma Luhur,

Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

(Dr. Moedjiono, M. Sc)

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

ABSTRAKSI

Penjualan tunai merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap perusahaan, terutama yang bergerak dibidang perdagangan. Oleh karena itu untuk membantu dan mengawasi kegiatan penjualan tersebut, maka diperlukan dukungan Sistem Informasi yang baik dan akurat, sehingga dapat mengikuti perkembangan perusahaan yang sedang tumbuh pesat saat ini. Hal ini disebabkan oleh semakin banyaknya transaksi dan besarnya biaya transaksi yang terjadi sehingga sampai saat ini dokumen–dokumen penjualan tunai maupun laporan penjualan tunai masih ditangani secara manual.

TOKO FAQIH BAN adalah sebuah perusahaan dagang yang bergerak dalam penjualn tunai pakaian dan sepatu wanita. Sistem pengolahan data penjualan tunai pada TOKO FAQIH BAN sampai saat ini masih dilakukan dengan cara manual, sehingga sering terjadi keterlambatan informasi yang dihasilkan seperti pembuatan laporan data barang yang terjual. Seringnya terjadi kesalahan dalam perhitungan dalam sistem penjualan tunai tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi penjualan tunai yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan perusahaan dagang tersebut. Sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem yang sedang berjalan saat ini. Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi yang diusulkan ini secara baik dan benar, kemungkinan pengawasan atau kontrol terhadap pemrosesan penjualan menjadi lebih mudah dan efisien.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul :

"RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA TOKO FAQIH BAN DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK".

Penulisan TA ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat dalam memenuhi Tugas Akhir untuk mencapai gelar Ahli Madaia Komputer pada STMIK Atma Luhur Jurusan Manajemen Informatika.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, namun demikian penulis berharap semoga TA ini dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi STMIK Atma Luhur, khususnya Jurusan Manajemen Informatika. Serta kepada TOKO FAQIH BAN mudah-mudahan sistem penjualan tunai dapat digunakan dan dapat meningkatkan kinerja kerja.

Terwujudnya TA ini adalah berkat rahmat dan Hidayah Allah SWT, serta berkat didikan, dorongan dan bimbingan yang terus menerus dari berbagai pihak, sehingga segala macam rintangan yang penulis hadapi dapat teratasi.

Dalam kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan TA ini, antara lain :

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, Yang Maha Memberi Petunjuk dan Memberi Pertolongan kepada HambaNya, sehingga dapat memberi kemudahan, ketenangan, kelancaran, dan kesehatan dalam penyusunan TA ini. Semoga keinginan terbesar itu bisa terwujud. Amien..
2. Orang tua Saya, teman-teman yang telah memberikan semangat, dukungan materiil dan spiritual serta do'a restu sehingga kami dapat menyelesaikan TA ini, tidak ada yang mustahil bila kita berusaha.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc Selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, selaku dosen Pembimbing sekaligus kaprodi Manajemen Informatika yang telah berkenan meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan maupun pengarahan serta petunjuk kepada penulis sehingga terselesainya TA ini.
6. Bapak Dedy selaku Pimpinan TOKO FAQIH BAN beserta keluarga, terima kasih atas waktunya selama ini dalam membantu penulis memberikan informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan KKP ini.
7. Untuk Chandra, yang merupakan teman sekaligus keponakan dari pemilik TOKO FAQIH BAN. makasih buat doanya, dukungannya, perhatiannya, bantuannya, kesabarannya dalam membantu kami menyelesaikan TA ini.
8. Untuk semua pihak yang turut membantu memberikan doa restu serta semangat dan dukungan moril meskipun namanya tidak tercantum penulis tetap mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada kalian semua.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak yang telah membaca tugas akhir ini.

Pangkalpinang, Agustus 2010

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas.



End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas.



Activity State

Menggambarkan proses bisnis.



Swimlane

Menggambarkan pemisahan/pengelompokan aktivitas.

2. Simbol Use Case Diagram



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

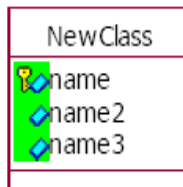
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.



Include

Pemanggilan use case oleh use case lain atau untuk menggambarkan suatu use case termasuk didalam use case lain (diharuskan) relasi ini dapat digunakan untuk menghindari penulisan deskripsi yang berulang-ulang.

3. Simbol Class Diagram



Class

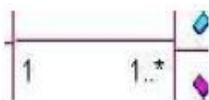
Himpunan obyek-obyek yang sejenis.

Nama menggambarkan nama dari class/objek.

Atribut Property dari sebuah class.

Association

Class-class yang terhubungkan satu sama lain secara konseptual.



Multiplicity

Menunjukkan bahwa ada sejumlah obyek pada sebuah class yang berhubungan dengan sebuah obyek pada sebuah asosiasi

class. Contoh:

1 Tepat Satu

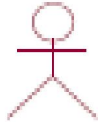
0..* Nol atau lebih

1..* Satu atau lebih

0..1 Nol atau Satu

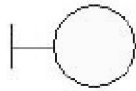
4. Simbol Sequence Diagram

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

Entity



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

Control

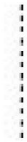


Control digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas control, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas.

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 tepat



Activation

Menunjukkan periode selama suatu object atau actor sedang melakukan suatu tindakan



Message yang dikirim untuk dirinya sendiri

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi TOKO ANEKA	24
Gambar 3.2 : Activity Diagram Penjualan	26
Gambar 3.3 : Activity Diagram Laporan Penjualan	27
Gambar 3.4 : Use Case Diagram	30
Gambar 4.1 : Class Diagram	34
Gambar 4.2 : Logical Record Structur (LRS)	36
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan	44
Gambar 4.4 : Rancangan Layar Menu Utama	45
Gambar 4.5 : Rancangan Layar Menu Master	46
Gambar 4.6 : Rancangan Layar Input Data Barang	46
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Menu Transaksi	48
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Input Data Penjualan	49
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Cetak Retur.....	50
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Cetak Nota	51
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Menu Cetak	52
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Cetak Laporan	53
Gambar 4.13 : Sequence Diagram Ceatak Nota	54
Gambar 4.14 : Sequence Diagram Cetak Laporan.....	55
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Cetak Retur.....	57
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Data Penjualan.....	58
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Master Barang.....	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Barang	35
Tabel 4.2 : Tabel Detaillsi	36
Tabel 4.3 : Tabel Nota	36
Tabel 4.4 : Tabel Retur	36
Tabel 4.5 : Tabel DetailRetur	37
Tabel 4.6 : Tabel Spesifikasi Basisdata Kwitansi	38
Tabel 4.7 : Tabel Spesifikasi Basisdata Detallisi	38
Tabel 4.8 : Tabel Spesifikasi Basisdata Retur	39
Tabel 4.9 : Tabel Spesifikasi Basisdata DetailRetur	40
Tabel 4.10 : Tabel Spesifikasi Basisdata DetailRetur	41

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan	
Laoran Penjualan	
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	
: Data Penjualan.....	
Lampiran C : Rancangan Keluaran	
C-1 : Laporan Penjualan	
C-2 : Nota.....	
C-3 : Retur.....	
Lampiran D : Rancangan Masukan	
D-1 : Data Barang	
D-2 : Data Penjualan	
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	
Kartu Bimbingan	

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAKSI.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR SIMBOL.....	viii
DAFTAR ISI	xiii

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

1. Konsep Sistem Informasi.....	8
a. Konsep Dasar Informasi.....	8
b. Konsep Sistem Informasi	9
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML	9
a. UML (Unified Modeling Language).....	9
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek	11
1) Activity Diagram.....	12
2) Analisa Dokumen Keluaran	13
3) Analisa Dokumen Masukan	13

4) Use Case Diagram	14
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek	16
1) Class Diagram	16
2) LRS.....	18
3) Tabel.....	18
4) Spesifikasi Basis Data	19
5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	19
6) Rancangan Dokumen Masukan.....	19
7) Rancangan Layar Program.....	19
8) Sequence Diagram	20
3. Teori Pendukung	21

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi.....	23
a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	23
b. Struktur Organisasi.....	23
1) Struktur Organisasi	23
2) Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab.....	24
2. Uraian Prosedur	25
3. Analisa Proses (Activity Diagram)	26
4. Analisa Keluaran	27
5. Analisa Masukan	28
6. Identifikasi Kebutuhan	28
7. Use Case Diagram	30
8. Deskripsi Use Case.....	31

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data.....	33
a. Class Diagram.....	34
b. LRS.....	34
c. Tranformasi Logical Record Structure ke Relasi	34
d. Spesifikasi Basis Data.....	36
2. Rancangan Antar Muka.....	40
a. Rancangan Keluaran.....	40
b. Rancangan Masukan	41
c. Rancangan Dialog Layar	42
1) Struktur Tampilan	42
2) Rancangan Layar	43
d. Sequence Diagram	52

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan.....	53
2. Saran.....	54

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-A Keluaran Sistem Berjalan

LAMPIRAN-B Masukan Sistem Berjalan

LAMPIRAN-C Rancangan Keluaran

LAMPIRAN-D Rancangan Masukan

LAMPIRAN-E Surat Keterangan Riset