



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI

**PADA METRO CORNER COMPUTER (MCC)
PANGKALPINANG**

DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Oleh :

SHINTA ERVIANA
NIM : 0722300157

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHURPANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI

**PADA METRO CORNER COMPUTER (MCC)
PANGKALPINANG**

DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai syarat meraih
Gelara Ahli Madya Komputer**

Oleh :

SHINTA ERVIANA
NIM : 0722300157

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHURPANGKALPINANG
AGUSTUS 2010




SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : SHINTA ERVIANA
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300157
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA METRO CORNER COMPUTER (MCC)
PANGKALPINANG DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika


(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

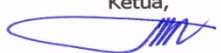


Pangkalpinang, Agustus 2010

Dosen Pembimbing


(Eka Pebriyanto, S.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua, 
24/08/10

(Sujono, S.Kom)

Anggota, 

(Aki Amir Alkadri, S.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)

Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

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

ABSTRAKSI

Penjualan merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap toko, terutama yang bergerak dibidang perdagangan. Untuk membantu dan mengawasi kegiatan penjualan, maka diperlukan dukungan sistem informasi yang baik, sehingga dapat mengikuti perkembangan yang sedang tumbuh. Hal ini disebabkan semakin banyaknya transaksi dan besarnya biaya transaksi yang terjadi yang sampai saat ini dokumen penjualan maupun laporan penjualan masih ditangani secara manual.

Metro Corner Computer (MCC) adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan alat elektronik atau komputer / sejenisnya. Sistem pengolahan data penjualan sampai saat ini masih dilakukan secara manual, sehingga sering timbul keterlambatan informasi yang dihasilkan, seperti pembuatan laporan data barang yang dipesan dan terjual atau terjadi kesalahan dalam perhitungan penjumlahan.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) ini dengan baik dan tepat waktu. Pada laporan Tugas Akhir (TA) ini diberi judul “Sistem Informasi Penjualan Tunai Pada Metro Corner Computer (MCC) Pangkalpinang”.

Adapun yang melatar belakangi dari penyusunan Tugas Akhir (TA) ini untuk memenuhi syarat studi manajemen STMIK Atma Luhur pangkalpinang Maksud yang ingin dicapai dari kegiatan Tugas Akhir (TA) ini untuk melatih dan memberikan pengalaman kepada mahasiswa agar menjadi tenaga terampil yang siap pakai, sekaligus wahana pemahaman dari teori dan pengetahuan yang didapat dibangku perkuliahan terhadap penerangan dilapangan kerja.

Pada kesempatan ini penulis mencoba untuk mengangkat topik mengenai Sistem Informasi Penjualan Tunai Pada Metro Corner Computer (MCC) Pangkalpinang. Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir (TA) ini penulis menerima banyak bantuan berupa bimbingan, saran, petunjuk, serta, keterangan lisan maupun tulisan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati yang tulus dan ikhlas paling dalam penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, terima kasih telah memberikan kesehatan dan kesabaran kepada penulis sehingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Moedjiono, MSc, selaku Direktur STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.

4. Bapak Eka Pebriyanto, S.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir (TA) yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
5. Bapak Zaldi Hermawan, D3 selaku Pimpinan Metro Corner Computer
6. Ayah dan Ibu, adikku, yang aku sayangi dan cintai, terima kasih atas do'a-nya serta semangat dan dukungan yang diberikan kepada penulis.
7. Teman-teman Almamater dilingkungan Kampus STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
8. Para teman - teman Kos Herniawati yang cantik, Saripah, Ayi, Louren, A'an, Eka, Unik, serta Ibu Kos Sestrawati yang selalu memberi dukungan dan motivasi dan semangat bagi penulis.
9. Serta semua pihak yang membantu, berpartisipasi dalam penyusunan laporan Tugas Akhir (TA) ini.

Sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan dan kehilafan penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir (TA) ini, oleh karena itu pula penulis sangat mengharapkan masukan saran atau kritikan yang bersifat membangun guna meningkatkan isi dalam mutu penulisan pada laporan dikemudian hari.

Akhir kata penulis berharap laporan Tugas Akhir (TA) ini dapat berguna bermanfaat bagi semua pihak, terutama untuk kalangan civitas Akademis STMIK Atma Luhur Pangkalpinang maupun pihak lain pada umumnya. Amin

Pangkalpinang, juli 2010

Shinta Erviana

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi	32
Gambar 3.2 : Activity Diagram Daftar Harga Barang	34
Gambar 3.3 : Activity Diagram Penjualan Barang.....	35
Gambar 3.4 : Activity Diagram Transaksi Pembayaran	35
Gambar 3.5 : Activity Diagram Laporan Penjualan	36
Gambar 3.6 : Use Case Diagram.....	41
Gambar 4.1 : Conceptual Data Model.....	45
Gambar 4.2 : Logical Record Structure.....	46
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan	53
Gambar 4.4 : Tampilan Program Menu Utama	54
Gambar 4.5 : Tampilan Program Menu Master.....	54
Gambar 4.6 : Tampilan Program Entry Data Barang	55
Gambar 4.7 : Tampilan Program Entry Data Pelanggan.....	55
Gambar 4.8 : Tampilan Program Menu Transaksi	56
Gambar 4.9 : Tampilan Program Entry Data Pesanan.....	56
Gambar 4.10 :Tampilan Program Entry Nota.....	57
Gambar 4.11 : Tampilan Program Cetak Nota.....	57
Gambar 4.12 : Tampilan Program Menu Laporan.....	58
Gambar 4.13 : Tampilan Program Cetak Laporan	58
Gambar 4.14 : Sequence Diagram Entry barang	59
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Entry Pelanggan	60
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Entry Pesanan	61
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Entry Nota	62
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Cetak Nota	63
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	64

DAFTAR LAMPIRAN



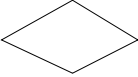



	Halaman
Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan	
A-1 :	6
A-2 :	6
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	
B-1 :	6
B-2 :	6
Lampiran C : Rancangan Keluaran	
C-1 :	6
C-2 :	6
Lampiran D : Rancangan Masukan	
D-1 :	6
D-2 :	6
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	
Kartu Bimbingan	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Pelanggan.....	46
Tabel 4.2 : Tabel Pemesanan...	46
Tabel 4.3 : Tabel Detail_Pesan.	47
Tabel 4.4 : Tabel Barang	47
Tabel 4.5 : Tabel Nota	47
Tabel 4.6 : Spesifikasi Basis Data File Pelanggan.....	48
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data File Pesanan.....	48
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Data File Detail_Pesan..	49
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data File Barang	49
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data File Nota	50

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM

	<p>Start State Menggambarkan awal dari aktifitas</p>
	<p>End State Menggambarkan akhir dari aktifitas</p>
	<p>Decision Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi</p>
	<p>Activity State Menggambarkan proses bisnis</p>
	<p>Swimlane Menggambarkan pembagian/ pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.</p>
	<p>Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state</p>

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

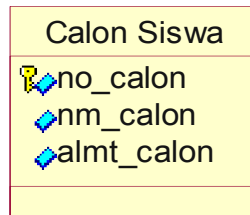


Association
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.



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.

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 :

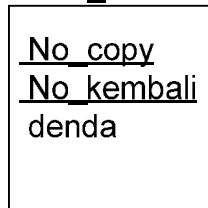
- 1 Tepat satu
- 0..* Nol atau lebih
- 1..* Satu atau lebih
- 0..1 Nol atau satu
- 5..8 range 5 s.d. 8
- 4..6,9 range 4 s.d. 6 dan 9



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

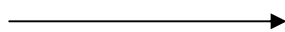
SIMBOL LRS(Logical Record Struktur)

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



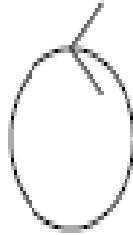
Boundary

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

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 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.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Masalah.....	2
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Ruang Lingkup/Batasan Masalah.....	3
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
1. Konsep Sistem Informasi.....	8
a. Konsep Dasar Informsai.....	8
b. Konsep Sistem Informsai	9
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML	10
a. Pengantar Unified Modeling Language(UML)	10
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek	12
1) Activity Diagram.....	13

2) Analisa Keluaran.....	17
3) Analisa Masukan	17
4) Use Case Diagram	17
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	22
1) Class Diagram	22
2) LRS.....	24
3) Tabel.....	25
4) Spesifikasi Basis Data	25
5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	26
6) Rancangan Dokumen Masukan.....	26
7) Rancangan Layar Program.....	26
8) Sequence Diagram	26
3. Teori Pendukung (Penjualan Tunai).....	29

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi	31
a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	31
b. Struktur Organisasi	32
1) Struktur Organisasi	32
2) Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab.....	33
2. Uraian Prosedur	33
3. Analisa Proses	34
4. Analisa Keluaran	36
5. Analisa Masukan	37
6. Identifikasi Kebutuhan	39
7. Use Case Diagram	41
8. Deskripsi Use Case	42

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data.....	45
a. Class Diagram.....	45
b. LRS	46
c. Tranformasi Logical Record Structure ke Relasi	46
d. Spesifikasi Basis Data.....	47
2. Rancangan Antar Muka.....	50
a. Rancangan Keluaran	50
b. Rancangan Masukan	51
c. Rancangan Dialog Layar	51
3. . Sequence Diagram.....	59

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan.....	65
2. Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-A Keluaran Sistem Berjalan.....	68
LAMPIRAN-B Masukan Sistem Berjalan	71
LAMPIRAN-C Rancangan Keluaran	74
LAMPIRAN-D Rancangan Masukan	77
LAMPIRAN-E Surat Keterangan Riset.....	81