



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

Oleh :

DIDIK MARWANTO

0722300201

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



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO SAMIN**

TUGAS AKHIR

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

Oleh :

**DIDIK MARWANTO
0722300201**

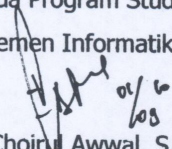
**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010**

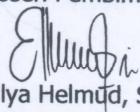


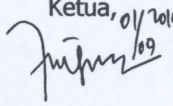
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

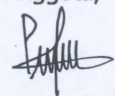
Nama : DIDIK MARWANTO
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300201
Perogram studi : Manajemen Informatika
Jenjang : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN
TUNAI PADA TOKO SAMIN DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika,

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Pangkalpinang, 4 Agustus 2010
Dosen Pembimbing,

(Ellya Helmud, S.Kom)

Ketua,

(Anisah, S.Kom)

Panitia Penguji :

Anggota,

(Fitriyani, S.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)

Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

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

ABSTRAKSI

Toko Samin adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang perdagangan kebutuhan sehari-hari yang beralamatkan di Jl. Lubuk Lingkok, Kecamatan Lubuk Besar, Kabupaten Bangka Tengah. Toko ini dapat memenuhi kebutuhan masyarakat disekitarnya.

Sebelum melakukan pembelian barang pada toko Samin, supplier mengisi data kemudian diserahkan kepada bagian pembelian

Untuk melakukan pembelian barang bagian pembelian pada toko Samin, supplier datang secara langsung dan menawarkan barang. Sebelum melakukan pemesanan barang Bagian pembelian konfirmasi harga barang dan jumlah barang yang akan dipesan apakah tersedia atau tidak. Jika harganya cocok dan jumlah barangnya ada maka Bagian pembelian melakukan pemesanan barang bahan baku berdasarkan kebutuhan dan supplier mencatat pesanan. jika tidak sesuai maka proses pemesanan barang dibatalkan.

Pembayaran dilakukan secara tunai dan langsung pada saat pembelian barang. Supplier membuat Nota sebagai bukti transaksi pembayaran. Kemudian supplier menyerahkan barang dan Nota kepada bagian pembelian dan bagian pembelian terima barang dan Nota sekaligus melakukan pembayaran dan Supplier terima pembayaran.

Pimpinan biasanya meminta laporan pembelian setiap satu bulan sekali. Kemudian bagian pembelian membuat laporan pembelian berdasarkan nota dari supplier. Setelah itu laporan pembelian diserahkan ke pimpinan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir pada Toko Samin.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program Study Diploma 3 (D3) Jurusan Manajemen Informatika Stmik Atma Luhur Pangkalpinang.

Pada kesempatan ini , penulis mengambil topik dalam penulisan Tugas Akhir (TA) adalah Sistem Informasi Pembelian Tunai Pada Toko Samin.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir (TA) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika
3. Bapak Ellya Helmud, S.Kom, selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Samin, pemilik Toko
5. Atik sebagai karyawan Toko Samin
6. Kedua orang tua yang telah memberikan kasih sayang, perhatian dan dukungan yang tulus serta do'anya yang selalu menyertai ku.
7. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.
8. Pemilik Toko Samin yang telah membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Semua pihak yang telah membantu penulisan TA (Tugas Akhir) ini serta teman-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Tugas akhir ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu mutu dari Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini berguna bagi para pembaca pada umumnya dan teman-teman mahasiswa STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Pangkalpinang, Agustus 2010

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi	28
Gambar 3.2 : Activity Diagram Pencatatan Data Supplier.....	30
Gambar 3.3 : Activity Diagram Pemesanan Barang.....	30
Gambar 3.4 : Activity Diagram Pembelian Barang.....	31
Gambar 3.5 : Activity Diagram Pembuatan Laporan... ..	31
Gambar 3.6 : Use Case Diagram.....	37
Gambar 4.1 : Class Diagram.....	42
Gambar 4.2 : LRS.....	42
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan	50
Gambar 4.4 : Rancangan Layar Menu Utama	51
Gambar 4.5 : Rancangan Layar Entry Data Supplier.. ..	52
Gambar 4.6 : Rancangan Layar Entry Data Barang	53
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan.	54
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Entry Nota.....	55
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Menu Laporan Pembelian.....	56
Gambar 4.10 : Sequence Diagram Entry Supplier	57
Gambar 4.11 : Sequence Diagram Entry Barang.....	58
Gambar 4.12 : Sequence Diagram Entry Pesanan	59
Gambar 4.13 : Sequence Diagram Entry Nota.....	60
Gambar 4.14 : Sequence Diagram Laporan Pembelian.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan	64
Lampiran A - 1 : Laporan Pembelian	65
Lampiran A - 2 : Pesanan	66
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	67
Lampiran B - 1 : Nota	68
Lampiran B - 2 : Data Barang	69
Lampiran B - 3 : Data Supplier	70
Lampiran C : Rancangan Keluaran	71
Lampiran C - 1 : Laporan Pembelian	72
Lampiran C - 2 : Pesanan	73
Lampiran D : Rancangan Masukan	74
Lampiran D - 1 : Nota.....	75
Lampiran D - 2 : Data Barang	76
Lampiran D - 3 : Data Supplier	77
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	78
Lampiran E - 1 : Surat Riset	79
Lampiran E - 2 : Kartu Bimbingan	80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Supplier	43
Tabel 4.2 : Tabel Barang.....	43
Tabel 4.3 : Tabel Pesanan.....	43
Tabel 4.4 : Tabel Pesan_Detail.	43
Tabel 4.5 : Tabel Nota	43
Tabel 4.6 : Tabel Terima.....	43
Tabel 4.7 : Struktur Tabel Supplier	44
Tabel 4.8 : Struktur Tabel Barang.....	44
Tabel 4.9 : Struktur Tabel Pesanan.....	45
Tabel 4.10 : Struktur Tabel Pesan_Detail.....	45
Tabel 4.11 : Struktur Tabel Nota.....	46
Tabel 4.12 : Struktur Tabel Terima.....	46

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM



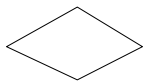
Start State

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.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

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

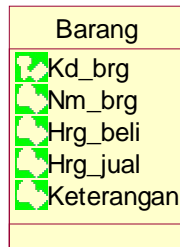
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan



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

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

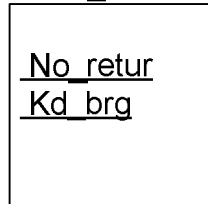


Aggregate

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

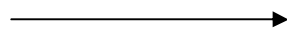
SIMBOL LRS(Logical Record Struktur)

Detail_kembali



LRS

Menggambarkan modul perangkat lunak



Transition

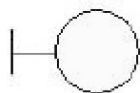
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

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, diaktifkan dan merupakan 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



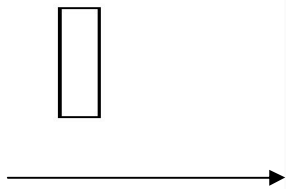
Object Message

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.....	1
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Batasan Masalah.....	2
5. Metode Penelitian.....	2
6. Sistematika Penulisan	3

BAB II LANDASAN TEORI

1. Konsep Sistem Informasi.....	5
a. Konsep Dasar Informasai.....	5
b. Konsep Sistem Informasi	6
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML	8
a. UML (Unified Modeling Language).....	8
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek	10
1) Activty Diagram.....	11
2) Analisa Dokumen Keluaran	16
3) Analisa Dokumen Masukan	16
4) Use Case Diagram	16

c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	21
1) Class Diagram	21
2) LRS.....	23
3) Tabel.....	24
4) Spesifikasi Basis Data	24
5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	25
6) Rancangan Dokumen Masukan.....	25
7) Rancangan Layar Program.....	25
8) Sequence Diagram	26
3. Teori Pendukung	26

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi.....	27
a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	27
b. Struktur Organisasi.....	27
1) Struktur Organisasi	28
2) Fungsi dan Kegiatan serta Tanggung Jawab.....	28
2. Uraian Prosedur	29
3. Analisa Proses (Activity Diagram)	30
4. Analisa Keluaran	32
5. Analisa Masukan	33
6. Identifikasi Kebutuhan	36
7. Use Case Diagram	37
8. Deskripsi Use Case.....	38

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data.....	42
a. Class Diagram.....	42
b. LRS	42
c. Tranformasi Logical Record Structure ke Relasi	43
d. Spesifikasi Basis Data.....	44

2. Rancangan Antar Muka.....	47
a. Rancangan Keluaran.....	47
b. Rancangan Masukan	48
c. Rancangan Dialog Layar.....	50
1) Struktur Tampilan	50
2) Rancangan Layar	51
d. Sequence Diagram	57

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan.....	62
2. Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA	63
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-A Keluaran Sistem Berjalan.....	64
LAMPIRAN-B Masukan Sistem Berjalan.....	67
LAMPIRAN-C Rancangan Keluaran	71
LAMPIRAN-D Rancangan Masukan	74
LAMPIRAN-E Surat Keterangan Riset	78