



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI
PADA
TOKO SUHERMAN
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Oleh :

SAID FAUZI

NIM : 0722300203

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI
PADA
TOKO SUHERMAN
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat meriah

Gelar Ahli Madya

Oleh :

SAID FAUZI

NIM : 0722300203

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

AGUSTUS 2010



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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : SAID FAUZI
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300203
Program studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN
TUNAI PADA TOKO SUHERMAN DENGAN
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)



Pangkalpinang, Agustus 2010
Dosen Pembimbing,

(Ellya Hel mud, S.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,

(Okkita Rizan, S.Kom)

Anggota,

(Lili Indah Sari, S.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)

Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

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

ABSTRAKSI

Toko suherman adalah salah satu perusahaan swasta yang bergerak di bidang perdagangan alat-alat elektronik dan furniture. Perusahaan ini terletak di jalan raya kelapa No. 89 Kecamatan Kelapa Kabupaten Bangka Barat. Dalam menangani proses pembelian pada toko suherman masih menggunakan sistem manual.

Dalam proses pembelian barang ini kegiatannya diawali dengan bagian pembelian melakukan pesanan barang kepada supplier yang melalui telepon atau dengan datang langsung. Kemudian supplier membuat nota sebagai bukti pembayaran untuk pembeli. Setelah itu supplier membuat surat jalan untuk bukti pengiriman barang ke alamat perusahaan. Pada akhir bulan bagian pembelian membuat laporan pembelian untuk pemilik toko.

Proses penyelesaian pencatatan dan penghitungan yang dilakukan pada perusahaan tersebut sampai saat ini masih menggunakan sistem manual, mulai dari proses pemesanan barang oleh bagian pembelian, sampai dengan proses pembuatan laporan pembelian yang ditujukan kepada pemilik toko. Hal ini menjadi salah satu penyebab terlambatnya proses pembelian dan pembuatan laporan yang cepat dan akurat untuk diberikan kepada pemilik toko.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan sistem yang terkomputerisasi dan akurat untuk mendukung perkembangan usaha dan peningkatan proses pembelian di toko suherman. Sistem tersebut diusulkan agar dapat mengatasi permasalahan atau kendala yang sering ditemui pada sistem yang sedang berjalan. Dengan memanfaatkan sistem yang diusulkan ini secara benar, kemungkinan pengawasan atau kontrol terhadap proses pembelian menjadi lebih efektif dan efisien.

KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya laporan tugas akhir ini. Dengan terselesaikannya tugas akhir ini semoga dapat bermanfaat bagi pengembangan diri penulis, TOKO SUHERMAN yang dalam tahap pengembangan sistem, dan pihak lain yang membutuhkan hasil tugas akhir ini.

Tugas akhir ini dilakukan dengan tujuan untuk melaksanakan salah satu tugas dari STMIK Atma Luhur yaitu tugas akhir dan juga untuk meningkatkan kualitas keilmuan penulis sendiri, terlebih untuk TOKO SUHERMAN sebagai obyek dari tugas akhir ini. Dengan terselesaikannya tugas akhir ini diharapkan menghasilkan sebuah Model Sistem yang bisa dikembangkan/diimplementasikan dan bermanfaat bagi kegiatan pembelian barang pada TOKO SUHERMAN Kelapa.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian tugas akhir ini melibatkan banyak pihak yang membantu. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Allah SWT, terima kasih telah memberikan kesehatan dan kesabaran kepada penulis sehingga terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Ellya Helmud, S.Kom, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
5. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa & restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan TA ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
6. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.

7. Manager Toko SUHERMAN yang telah membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
8. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan Tugas Akhir (TA) ini serta teman-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Segala sesuatu perlu proses untuk mencapai suatu kesempurnaan, oleh sebab itu penulis membuka kesempatan yang sebesar besarnya kepada berbagai pihak untuk meyempurnakan hasil tugas akhir ini di lain kesempatan.

Pangkalpinang, Agustus 2010

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi	23
Gambar 3.2 : Activity Diagram Proses Pendataan Barang	25
Gambar 3.3 : Activity Diagram Proses Pendataan Supplier.....	26
Gambar 3.4 : Activity Diagram Proses Pendataan Kendaraan	27
Gambar 3.5 : Activity Diagram Proses Pendataan Supir	28
Gambar 3.6 : Activity Diagram Proses Pemesanan Barang.....	29
Gambar 3.7 : Activity Diagram Proses Pembayaran Nota	30
Gambar 3.8 : Activity Diagram Proses Pengiriman Barang.....	31
Gambar 3.9 : Activity Diagram Proses Laporan Pembelian	32
Gambar 3.10 : Activity Diagram Proses Laporan Surat Jalan.....	33
Gambar 3.11 : Use Case Diagram Sistem Usulan File Master	42
Gambar 3.12 : Use Case Diagram Sistem Usulan File Pesanan	43
Gambar 3.13 : Use Case Diagram Sistem Usulan File Pembelian	43
Gambar 3.14 : Use Case Diagram Sistem Usulan File Laporan	44
Gambar 4.1 : Class Diagram.....	49
Gambar 4.2 : Logical Record Structure.....	50
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan.....	69
Gambar 4.4 : Rancangan Layar Form Menu Utama	70
Gambar 4.5 : Rancangan Layar Form Menu Utama Master	71
Gambar 4.6 : Rancangan Layar Form Entry Data Barang.....	72
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Form Entry Data Supplier.....	73
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Form Entry Data Kendaraan	74
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Form Entry Data Supir	75
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Menu Utama Pesanan	76
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Form Entry Pesanan	77
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Form Cetak Pesanan	78
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Menu Utama Pembelian.....	79

Gambar 4.14 : Rancangan Layar Form Entry Nota.....	80
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Form Entry Surat Jalan	81
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Menu Utama Laporan	82
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Form Cetak Laporan Pembelian	83
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Form Cetak Laporan Surat Jalan	84
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Menu Utama Keluar	85
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Entry Data Barang	86
Gambar 4.21 : Sequence Diagram Entry Data Supplier.....	87
Gambar 4.22 : Sequence Diagram Entry Data Kendaraan	88
Gambar 4.23 : Sequence Diagram Entry Data Supir	89
Gambar 4.24 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan.....	90
Gambar 4.25 : Sequence Diagram Cetak Pesanan	91
Gambar 4.26 : Sequence Diagram Entry Nota.....	92
Gambar 4.27 : Sequence Diagram Entry Surat Jalan	93
Gambar 4.28 : Sequence Diagram Laporan Pembelian	94
Gambar 4.29 : Sequence Diagram Laporan Surat Jalan	95

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran	A : Keluaran Sistem Berjalan.....	99
	A-1 : Laporan Pembelian.....	100
	A-2 : Laporan Surat Jalan.....	101
Lampiran	B : Masukan Sistem Berjalan.....	102
	B-1 : Data Barang.....	103
	B-2 : Data Supplier.....	104
	B-3 : Nota.....	105
	B-4 : Surat Jalan.....	106
	B-5 : Surat Muatan.....	107
Lampiran	C : Rancangan Keluaran.....	108
	C-1 : Surat Pesanan.....	109
	C-2 : Laporan Pembelian.....	110
	C-3 : Laporan Surat Jalan.....	111
	C-4 : Laporan Surat Muatan.....	112
Lampiran	D : Rancangan Masukan.....	113
	D-1 : Data Barang.....	114
	D-2 : Data Supplier.....	115
	D-3 : Data Pesanan.....	116
	D-4 : Nota.....	117
	D-5 : Surat Jalan.....	118
	D-6 : Surat Muatan.....	119
Lampiran	E : Surat Keterangan Riset.....	120

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Relasi Surat Jalan	51
Tabel 4.2 : Relasi Supir.....	51
Tabel 4.3 : Relasi Kendaraan.....	51
Tabel 4.4 : Relasi Detail Surat Jalan.....	52
Tabel 4.5 : Relasi Supplier	52
Tabel 4.6 : Relasi Pesanan	52
Tabel 4.7 : Relasi Detail Pesanan.....	53
Tabel 4.8 : Relasi Barang.....	53
Tabel 4.9 : Relasi Nota Beli.....	53

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



Start Point (initial node)

Adalah tanda yang mengawali sebuah kegiatan yang diletakkan pada pojok kiri atas



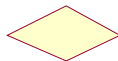
End Point (activity final node)

Adalah tanda yang mengakhiri sebuah kegiatan *activity diagram*



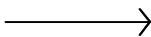
Activities

Menggambarkan proses bisnis yang dikenal sebagai *activity state*



Decision Point

Merupakan percabangan atau pilihan *activity* yang akan dilakukan



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktifitas

Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan pengguna software aplikasi (user)



Use case

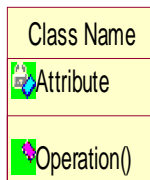
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga customer atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case

Simbol Class Diagram



Class

Menggambarkan kumpulan atau himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama

Attribute

Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas

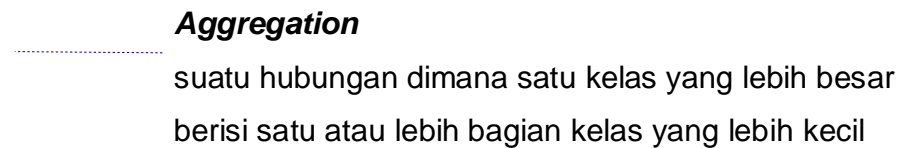
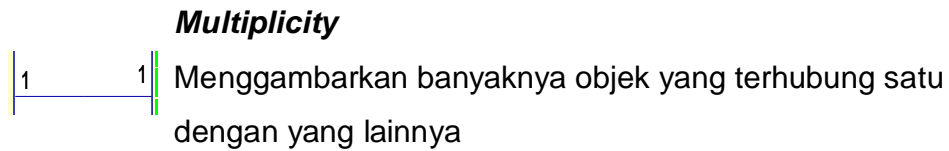
Method/Operation

Adalah sesuatu yang bisa dilakukan oleh sebuah kelas

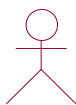
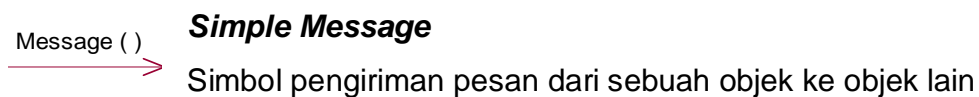


Asosiasi

Menggambarkan hubungan yang terjadi



Simbol Sequence Diagram



Actor
Menggambarkan seseorang atau sesuatu (misal: sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem



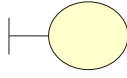
Recursive
sebuah objek yang mempunyai sebuah *operation* kepada dirinya sendiri



Lifeline
Garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang *lifeline* terdapat *activation*



Activation
Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi



Boundary

Sebuah objek yang menjadi penghubung antara *user* dengan sistem



Control

Suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas



Entity Object

Suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu *database*

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	1
4. Ruang Lingkup / Batasan Masalah	2
5. Metode Penelitian	2
6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
1. Konsep Sistem Informasi	5
a. Konsep Dasar Informasi	5
b. Konsep Sistem Informasi.....	6
2. Analisa dan Perancangan Sistem berorientasi Obyek dengan UML	7
a. UML (Unified Modeling Language	8
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	9
1) Activity Diagram	9
2) Analisa Keluaran	11
3) Analisa Masukan	11
4) Use Case Diagram	11

c.	Perancangan Sistem Berorientasi Objek	14
1)	Class Diagram	14
2)	LRS	16
3)	Tabel	18
4)	Spesifikasi Basis Data	18
5)	Rancangan Dokumen Keluaran	19
6)	Rancangan Dokumen Masukan	19
7)	Rancangan Layar Program	19
8)	Sequence Diagram.....	19
3.	Teori Pendukung.....	20
a.	Pengertian Pembelian Tunai	20
1)	Sistem Pembelian Tunai.....	21
BAB III	ANALISA SISTEM	
1.	Tinjauan Organisasi	22
a.	Sejarah Berdirinya Organisasi	22
b.	Struktur Organisasi.....	22
1)	Struktur Organisasi.....	23
2)	Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab	23
2.	Uraian Prosedur.....	24
3.	Analisa Proses (Activity Diagram).....	25
4.	Analisa Keluaran.....	34
5.	Analisa Masukan.....	35
6.	Identifikasi Kebutuhan.....	39
7.	Use Case Diagram.....	42
8.	Deskripsi Use Case	45
BAB-IV	RANCANGAN SISTEM	
1.	Rancangan Basis Data	49
a.	Class Diagram	49
b.	LRS.....	50

c. Transformasi Logical Record Structure ke Relasi (Tabel)	51
d. Spesifikasi Basis Data	54
2. Rancangan Antar Muka	63
a. Rancangan Keluaran	63
b. Rancangan Masukan.....	65
c. Rancangan Dialog Layar	68
d. Sequence Diagram	86
BAB-V PENUTUP	
1. Kesimpulan	96
2. Saran	96
Daftar Pustaka	98
Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan	99
Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan	102
Lampiran-C, Rancangan Keluaran.....	107
Lampiran-D, Rancangan Masukan.....	111
Lampiran-E, Surat Keterangan Riset	119