



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

Oleh :

KASIM APENDI

NIM : 0722300036

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO CHIKY SPORT**

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

Oleh :

KASIM APENDI

NIM : 0722300036

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : KASIM APENDI
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300036
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA
TOKO CHIKY SPORT

Pangkalpinang, 4 Agustus 2010

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Dosen Pembimbing

W.M.
Melati Suci Mayasari, S.Kom

(Melati Suci Mayasari, S.Kom)

Panitia Pengujи :

Ketua,

(Sujono, S.Kom)

Anggota,

(Syafrial Irayadi, S.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

(Dr. Hoodjono, M. Sc.)

(Bambang Adiwinoto, 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.

CHIKY SPORT adalah sebuah perusahaan dagang yang bergerak dalam bidang penjualan perlengkapan olah raga. Sistem pengolahan data penjualan tunai pada CHIKY SPORT sampai saat ini masih dilakukan dengan cara manual, sehingga sering terjadi keterlambatan informasi yang dihasilkan seperti pembuatan laporan data barang yang dipesan dan 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 order penjualan menjadi lebih mudah dan efisien.

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 (TA) pada Chiky Sport. Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi diploma tiga (D3) Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan Tugas Akhir (TA) ini dengan sebaik-baiknya.Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan laporan Tugas Akhir (TA) adalah Sistem Penjualan Tunai pada Chiky Sport.Dalam proses penyusunan laporan Kuliah 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. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, motivasi, keringanan dan petunjuk kepada penulis.
2. Bapak Dr.Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STIMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
4. Ibu Melati Suci Mayasari, S.Kom selaku dosen pembimbing TA (Tugas akhir).
5. Bapak Januar, selaku pemilik Chiky Sport sekaligus pembimbing praktik yang telah memberikan izin tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

6. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa & restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan KKP ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
7. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada Jaya, M. Ikhsan, Arif, Adi, Elan, Anton, Jailani, Sawadi, Dayu, Adya, Saputra dan teman-teman seperjuangan yang tidak tercantum namanya, dimana penulis tidak dapat membalasnya dengan apa-apa kecuali doa.
8. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan TA (Tugas Akhir) ini serta temen-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 dari Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa/mahasiswi STMIK Atma Luhur khususnya.

Pangkalpinang, Juli 2010

Penulis

DAFTAR GAMBAR

		Halaman	
Gambar	3.1	: Struktur Organisasi.....	23
Gambar	3.2	: Activity Diagram Catat Data Barang	26
Gambar	3.3	: Activity Diagram Transaksi	27
Gambar	3.4	: Activity Diagram Pembuatan Laporan	27
Gambar	3.6	: Use Case Diagram Sistem Usulan	32
Gambar	4.1	: Class Diagram	35
Gambar	4.2	: LRS	35
Gambar	4.3	: Struktur Tampilan	43
Gambar	4.4	: Rancangan Layar Menu Utama.....	44
Gambar	4.5	: Rancangan Layar Menu Utama File Master	45
Gambar	4.6	: Rancangan Layar Entry Data Barang.....	46
Gambar	4.7	: Rancangan Layar Entry Data Pelanggan	47
Gambar	4.8	: Rancangan Layar Menu Utama Transaksi	48
Gambar	4.9	: Rancangan Layar Entry Pesanan.....	49
Gambar	4.10	: Rancangan Layar Cetak Nota	50
Gambar	4.11	: Rancangan Layar Menu Utama Laporan.....	51
Gambar	4.12	: Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	52
Gambar	4.13	: Rancangan Layar Cetak Laporan Pemesanan.....	52
Gambar	4.14	: Sequence Diagram Entry Data Barang	53
Gambar	4.15	: Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	54
Gambar	4.16	: Sequence Diagram Entry Data Pesanan	55
Gambar	4.17	: Sequence Diagram Cetak Nota	56
Gambar	4.18	: Sequence Diagram Data Laporan Penjualan	57
Gambar	4.19	: Sequence Diagram Data Laporan Pemesanan	58

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 : Formulir Keluaran - Nota	62
Lampiran A-2 : Formulir Keluaran - Laporan Penjualan.....	63
Lampiran B-1 : Formulir Masukan - Data Barang.....	64
Lampiran C-1 : Rancangan Keluaran - Nota	65
Lampiran C-2 : Rancangan Keluaran - Laporan Penjualan.....	66
Lampiran C-3 : Rancangan Keluaran - Laporan Pemesanan	67
Lampiran D-1 : Rancangan Masukan - Data Pelanggan.....	68
Lampiran D-2 : Rancangan Masukan - Data Pesanan.....	69
Lampiran D-3 : Rancangan Masukan - Data Barang	70
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel	4.1 : Tabel PELANGGAN	36
Tabel	4.2 : Tabel BARANG.....	36
Tabel	4.3 : Tabel PESANAN	36
Tabel	4.4 : Tabel PESAN	36
Tabel	4.5 : Tabel NOTA.....	36
Tabel	4.6 : Spesifikasi Basis Data PELANGGAN.....	37
Tabel	4.7 : Spesifikasi Basis Data BARANG	38
Tabel	4.8 : Spesifikasi Basis Data PESANAN.....	38
Tabel	4.9 : Spesifikasi Basis Data PESAN	39
Tabel	4.10 : Spesifikasi Basis Data NOTA	39

DAFTAR SIMBOL

Activity Diagram

Start Point



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis

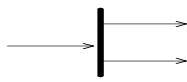


Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.

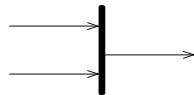


Decision Points, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.



Fork

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



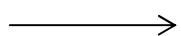
Join

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas

[...]

Guards

Sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuah transisi, harus konsisten dan tidak overlap



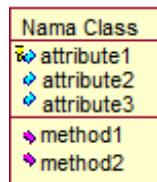
Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state

Use Case Diagram

	Actor Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case .
	Use Case Menggambarkan proses sistem dari persepektif pengguna (user).
<hr/>	Relasi/Asosiasi Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.
<< include >> ----->	Asosiasi yang termasuk didalam use case lain, yang bersifat harus dilakukan bila use case lain tersebut dilakukan.
<< extend >> ----->	Perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.

CLASS DIAGRAM



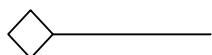
Class

Menggambarkan sesuatu yang mengapsul informasi dan perilaku



Asosiasi

Menggambarkan hubungan yang terjadi



Agregasi

Menggambarkan suatu class terdiri dari class yang lain atau suatu class adalah bagian dari class lain



Generalisasi / Inheritance

Menggambarkan satu atau sekumpulan class mewarisi atribut atau method dari suatu class



Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

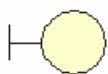
1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



Boundary

Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya window, dialogue box atau screen(tampilan layar).



Control

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



Entity

Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu database.



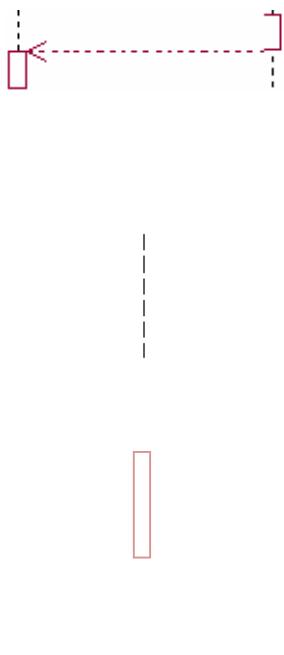
Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.



Recursive

sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.

- 
- Return Message
Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukan urutan kejadian yang terjadi.
 - Lifeline
Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation
 - Activation
Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar	iv
Daftar Lampiran	v
Daftar Tabel	vi
Daftar Simbol	vii
Daftar Isi	xiii
BAB-I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	1
3. Tujuan Penulisan	2
4. Ruang Lingkup / Batasan Masalah	3
5. Metoda Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan	5
BAB-II LANDASAN TEORI	7
1. Konsep Sistem Informasi	7
a. Konsep Dasar Informasi	7
b. Konsep Sistem Informasi	8
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek	
Dengan UML	8
a. UML (Unified Modeling Language)	8
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek	10
1) Activity Diagram	11

2) Analisa Dokumen Keluaran	15
3) Analisa Dokumen Masukan	15
4) Use Case Diagram	15
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek	17
1) Class Diagram	17
2) LRS	18
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. Sistem Informasi Penjualan Tunai	22
a. Pengertian Penjualan	22
b. Sistem Penjualan Tunai	22
 BAB-III ANALISA SISTEM	23
1. Tinjauan Organisasi	23
a. Sejarah Berdirinya Organisasi	23
b. Stuktur Organisasi	23
1) Stuktur Organisasi	23
2) Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab	24
2. Uraian Prosedur	25
3. Analisa Proses (Activity Diagram)	26
4. Analisa Keluaran	28
5. Analisa Masukan	29
6. Identifikasi Kebutuhan	30
7. Use case Diagram	32
8. Deskripsi Use Case	32

BAB-IV	RANCANGAN SISTEM	35
1.	Rancangan Basis Data	35
a.	Class Diagram	35
b.	LRS	35
c.	Transformasi Logical Record Structure ke Relasi (Tabel)	36
d.	Spesifikasi Basis Data	37
2.	Rancangan Antar Muka	40
a.	Rancangan Keluaran	40
b.	Rancangan Masukan	41
c.	Rancangan Dialog Layar	43
d.	Sequence Diagram	53
BAB V	PENUTUP	59
1.	Kesimpulan	59
2.	Saran	59
	Daftar Pustaka	60
	Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan	
	Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan	
	Lampiran-C, Rancangan Keluaran	
	Lampiran-D, Rancangan Masukan	
	Lampiran-E, Surat Keterangan Riset	