



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO SUPAAT
DENGAN METODLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

NEKI ASTRIA SANTOSO
NIM : 0722300050

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



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

TUGAS AKHIR

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

Oleh :

**NEKI ASTRIA SANTOSO
NIM : 0722300050**

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



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : NEKI ASTRIA SANTOSO
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300050
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI TOKO SUPAAT DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)



Pangkalpinang, Agustus 2010

Dosen Pembimbing

(Sujono, S.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,

(Ellya Helmud, S.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)

Anggota,

(Ari Amir Alkodri, S.Kom)

Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

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

ABSTRAKSI

Toko Supaat adalah sebuah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan bahan kebutuhan pokok sehari-hari serta barang pelengkap yang lainnya yang beralamat di Jalan Raya SungaiLiat, Selindung Lama. Usaha ini dapat memenuhi kebutuhan masyarakat yang sedang memerlukan bahan pokok untuk keperluan sehari-hari.

Penjualan ini dimulai dengan pelanggan melakukan pesanan baik datang langsung, kemudian bagian penjualan mencatat pesanan yang akan dipesan dan jika pesanan telah selesai maka bagian penjualan membuat nota sebagai bukti pembayaran barang kepada pelanggan. Pada akhir bulan bagian penjualan membuat laporan penjualan untuk diserahkan kepada pemilik usaha.

Proses pencatatan dan perhitungan yang dilakukan pada usaha tersebut pada saat ini masih menggunakan sistem manual, mulai dari pemesanan barang oleh pelanggan, proses pembuatan nota sebagai bukti pembayaran barang oleh pelanggan. Hal ini menyebabkan terlambatnya proses pembuatan laporan yang cepat dan akurat untuk diberikan kepada pemilik usaha.

Berdasarkan hal diatas, maka diperlukan suatu system yang terkomputerisasi dan akurat, untuk mendukung pengembangan usaha dan peningkatan proses penjualan di Toko supaat. Usul tersebut diusulkan agar dapat mengatasi permasalahan atau kendala yang sering ditemui pada sistem manual yang sedang berjalan. Dengan memanfaatkan sistem yang diusulkan ini secara benar, kemungkinan pengawasan atau kontrol terhadap proses penjualan menjadi lebih mudah dan teratur.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya, karena berkat rahmat dan karunia-Nya-lah sehingga penulis dapat menyelesaikan TA (Tugas Akhir) ini sebagaimana yang diharapkan.

Penulisan TA ini dimaksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang Diploma III (D3) pada jurusan Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas ini dengan sebaik-baiknya.

Dengan menyusun tugas ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma luhur
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S. Kom selaku ketua program Manajemen informatika.
3. Bapak Sujono, S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan kepada saya.
4. Bapak Supaat selaku selaku pemilik Toko Supaat..
5. Sukir selaku pegawai pada Toko Supaat yang juga telah banyak membantu penulis dalam melakukan riset.
6. Kedua orang tua saya beserta keluarga yang tercinta yang telah memberikan dorongan, baik moral maupun material dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

7. Teman-teman dikost, Kiki, messi, Hendri, Engek, mala seperjuangan dalam kuliah yang sudah banyak membantu. Maackasih oxx semuanya.
8. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan TA (Tugas Akhir) ini serta teman-teman ku yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan kami terima dengan senang hati. Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Pangkalpinang, Juli 2010

(Penulis)

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Toko supaat.....	21
Gambar 3.2 : Activity Diagram Proses Pemesanan barang.....	23
Gambar 3.3 : Activity Diagram Proses Pembayaran.....	24
Gambar 3.4 : Activity Diagram Proses Pembuatan laporan.....	25
Gambar 3.5 : Use Case Diagram file Master	29
Gambar 3.6 : Use Case Diagram File laporan	30
Gambar 4.1 : Class Diagram.....	33
Gambar 4.2 : LRS	34
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan Sistem Informasi Pada Toko Supaat.....	43
Gambar 4.4 : Rancangan Layar Menu Utama Pada Toko supaat	44
Gambar 4.5 : Rancangan Layar Menu Utama Master	45
Gambar 4.6 : Tampilan Layar Entry Data Barang.....	46
Gambar 4.7 : Tampilan Layar Entry Data Pelanggan	47
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Menu Utama Transaksi	48
Gambar 4.9 : Tampilan Layar Entry Data Pesanan	49
Gambar 4.10 : Tampilan Layar Cetak Nota.....	50
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Menu Utama Master.....	51
Gambar 4.12 : Layar cetak laporan penjualan tunai ...	52
Gambar 4.13 : Sequence Diagram Data Barang	53
Gambar 4.14 : Sequence Diagram Data Pelanggan... ..	54
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan.....	55
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Cetak Nota.....	57

DAFTAR LAMPIRAN



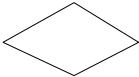


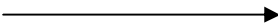
	Halaman
Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan	
A-1 :Nota.....	61
A-2 :Laporan Penjualan	62
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	
B-1 :Data barang.....	63
B-2 :Data Pelanggan	65
Lampiran C : Rancangan Keluaran	
C-1 :Nota.....	66
C-2 :laporan penjualan Tunai.....	67
Lampiran D : Rancangan Masukan	
D-1 :Data Barang	68
D-2 :Data Pelanggan	69
D-3 :Data Pesanan....	70
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	
Kartu Bimbingan	

DAFTAR TABEL



	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Pelanggan.....	34
Tabel 4.2 : Tabel Pesanan.....	34
Tabel 4.3 : Tabel Detailpesan ...	35
Tabel 4.4 : Tabel Barang.....	35
Tabel 4.5 : Tabel Nota	35
Tabel 4.6 : Tabel Spesifikasi Pelanggan.....	36
Tabel 4.7 : Tabel Spesifikasi Barang	37
Tabel 4.8 : Tabel Spesifikasi Pesanan.....	38
Tabel 4.9 : Tabel Spesifikasi Detailpesan	39
Tabel 4.10 : Tabel Spesifikasi Nota	40

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

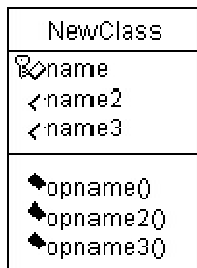
	Actor Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu sistem
	USE Case Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga si pengguna sistem paham dan

mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun

Association

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

SIMBOL CLAS DIAGRAM

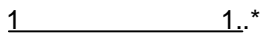


Class Diagram Tanpa metode

Menggambarkan sesuatu yang meng kapsul 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

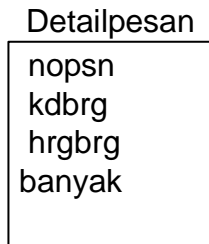
4..6,9 range 4 s.d. 6 dan 9



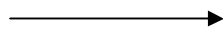
Aggregate

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

SIMBOL LRS(Logical Record Struktur)



LRS
Menggambarkan modul perangkat lunak

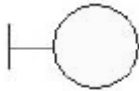


Transition
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

SIMBOL SEQUENCE DIAGRAM

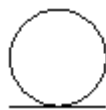


Actor
Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu sistem



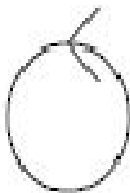
Boundary

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.



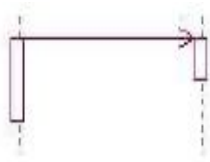
Entity

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.....	1
3. Tujuan Penulisan.....	2
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).....	7
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek	9

1) Activity Diagram.....	9
2) Analisa Keluaran.....	9
3) Analisa Masukan	10
4) Use Case Diagram	10
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	13
1) Class Diagram	13
2) LRS.....	14
3) Tabel.....	16
4) Spesifikasi Basis Data	16
5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	17
6) Rancangan Dokumen Masukan.....	17
7) Rancangan Layar Program.....	17
8) Sequence Diagram	17
3. Teori Pendukung	18

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi.....	19
a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	19
b. Struktur Organisasi.....	20
1) Struktur Organisasi	20
2) Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab.....	21
2. Uraian Prosedur	22
3. Analisa Proses (Activity Diagram)	23
4. Analisa Keluaran	25
5. Analisa Masukan	27
6. Identifikasi Kebutuhan	28
7. Use Case Diagram	29
8. Deskripsi Use Case	29

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data.....	33
a. Class Diagram.....	33
b. LRS	34
c. Tranformasi Logical Record Structure ke Relasi	34
d. Spesifikasi Basis Data.....	36
2. Rancangan Antar Muka.....	41
a. Rancangan Keluaran.....	41
b. Rancangan Masukan	42
c. Rancangan Dialog Layar	43
1) Struktur Tampilan	43
2) Rancangan Layar	44
d. Sequence Diagram	53

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan.....	58
2. Saran.....	58

DAFTAR PUSTAKA	60
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-A Keluaran Sistem Berjalan.....	61
---	-----------

LAMPIRAN-B Masukan Sistem Berjalan.....	63
--	-----------

LAMPIRAN-C Rancangan Keluaran	66
--	-----------

LAMPIRAN-D Rancangan Masukan	68
---	-----------

LAMPIRAN-E Surat Keterangan Riset	
--	--