



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA BUTIK PANDA COLLECTION
PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

VIVI RIYANTI

NIM : 0722300072

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHURPANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA BUTIK PANDA COLLECTION
PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

TUGAS AKHIR

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

Oleh :

VIVI RIYANTI

NIM : 0722300072

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHURPANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : VIVI RIYANTI
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300072
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA BUTIK PANDA COLLECTION
PANGKALPINANG DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Pangkalpinang, 24 Agustus 2010

Dosen Pembimbing

(Eka Pebriyanto, S.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,

(Melati Suci Mayasari, S.Kom)

Anggota,

(Lili Indah Sari, 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 toko yang sedang tumbuh. Hal yang disebabkan semakin banyaknya transaksi dan besarnya biaya transaksi yang terjadi yang sampai sangat ini dokumen-dokumen penjualan maupun laporan penjualan masih ditangani secara manual.

BUTIK PANDA COLLECTION adalah sebuah butik yang bergerak dibidang penjualan pakaian dan sejenisnya. Sistem pengolahan data penjualan perusahaan sampai saat ini masih dilakukan dengan cara manual, sehingga 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 perusahaan, sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem yang sedang berjalan. Dengan memanfaatkan sistem yang diusulkan ini secara benar, kemungkinan pengawasan atau control terhadap pemrosesan order penjualan menjadi lebih muda dan efisien.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT serta sholawat dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan TA (Tugas Akhir) ini sebagaimana yang diharapkan.

Adapun maksud dan tujuan penyusunan laporan TA (Tugas Akhir) ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program diploma (D3) jurusan Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan TA (Tugas Akhir) 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 PangkalPinang
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika.
3. Bapak Eka Pebriyanto, S. Kom, selaku Dosen Pembimbing TA.
4. Bapak Suhardi, selaku pemilik Butik Panda Collection Bukit Merapin.
5. Keluarga besarku dikampung halaman,ibu dan ayah yang udah ngasih dukungan dan doanya.
6. Teman-teman dikost, Ramlan, Mirna , Oka, Pera, dan Devi yang sudah banyak membantu.
7. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan TA (Tugas Akhir) ini semua teman-temanku yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya 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 | 34 |
| Gambar 3.2 : Activity Diagram Daftar Barang | 36 |
| Gambar 3.3 : Activity Diagram Transaksi Penjualan Barang Dan Pembayaran | 37 |
| Gambar 3.4 : Activity Diagram Laporan Penjualan | 38 |
| Gambar 3.5 : Use Case Diagram Master Sistem Usulan | 42 |
| Gambar 3.6 : Use Case Diagram Transaksi Penjualan Sistem Usulan | 42 |
| Gambar 3.7 : Use Case Diagram Laporan Sistem Usulan | 43 |
| Gambar 4.1 : Conceptual Data Model | 46 |
| Gambar 4.2 : Logical Record Struktur | 47 |
| Gambar 4.3 : Struktur Tampilan | 54 |
| Gambar 4.4 : Tampilan Program Menu Utama | 55 |
| Gambar 4.5 : Tampilan Program Menu Master | 55 |
| Gambar 4.6 : Tampilan Program Entry Data Barang | 56 |
| Gambar 4.7 : Tampilan Program Entry Data Pelanggan | 56 |
| Gambar 4.8 : Tampilan Program Menu Transaksi | 57 |
| Gambar 4.9 : Tampilan Program Entry Data Pesanan | 57 |
| Gambar 4.10 : Tampilan Program Nota | 58 |
| Gambar 4.11 : Tampilan Program Menu Laporan | 58 |
| Gambar 4.12 : Tampilan Program Cetak Laporan | 59 |
| Gambar 4.13 : Sequence Diagram Entry Barang | 60 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.14 : Sequence Diagram Entry Pelanggan | 61 |
| Gambar 4.15 : Sequence Diagram Entry Pesanan | 62 |
| Gambar 4.16 : Sequence Diagram Entry Cetak Nota | 63 |
| Gambar 4.17 : Sequence Diagram Entry Cetak Laporan Penjualan | 64 |

LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan

A-1 Nota 69

A-2 Laporan Penjualan 70

Lampiran B Masukan Sistem Berjalan

B-1 Data Barang 72

B-2 Data Pelanggan 73

Lampiran C Rancangan Keluaran

C-1 Nota 75

C-2 Laporan Penjualan 76

Lampiran D Rancangan Masukan

D-1 Data Barang 78

D-2 Data Pelanggan 79

D-3 Data Pesanan 80

Lampiran E Surat Keterangan Riset 82

Kartu Bimbingan 84

DAFTAR TABEL

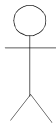
Halaman

| | |
|---|----|
| Tabel 4.1 : Tabel Pelanggan | 48 |
| Tabel 4.2 : Tabel Pesanan | 48 |
| Tabel 4.3 : Tabel Detail_Pesanan | 48 |
| Tabel 4.4 : Tabel Barang | 48 |
| Tabel 4.5 : Tabel Nota | 48 |
| Tabel 4.6 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan | 49 |
| Tabel 4.7 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan | 50 |
| Tabel 4.8 : Tabel Spesifikasi Basis Data Detail_Psn | 50 |
| Tabel 4.9 : Tabel Spesifikasi Basis Data Barang | 51 |
| Tabel 4.10 : Tabel Spesifikasi Basis Data Nota | 51 |

DAFTAR SIMBOL

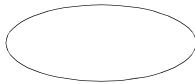
1. Use Case Diagram

Actor



Mengambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (User).

Use Case



Mengambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Association

- › Mengambarkan hubungan antara actor dengan use case.

2. Cativity Diagram

Start State



Mengambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

End State



Mengambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

Activity



Mengambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

Swimlane



mengambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

Transition to self

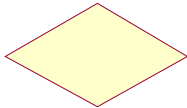


Mengambarkan hubungan antara state atau *activity* yang kembali kepada *state* dan *activity* itu sendiri.

Transition State

- › Mengambarkan hubungan antara dua state, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.

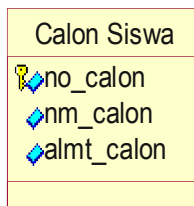
Decision



Mengambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

3. Clas Diagram

Class

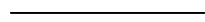


Mengambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.


Class memiliki tiga area pokok, yaitu : nama, atribut, *method*. Nama menggambarkan nama dari class atau objek. Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh *property* tersebut.

Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa *object* dari *class*, yang mempengaruhi *behavior*.


Association

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

Aggregate

 Mengambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.

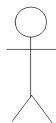
Multiplicity

 Mengambarkan 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

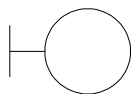
4. Sequen Diagram

Actor



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

Boundary



Mengambarkan 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.



Control

Mengambarkan “ perilaku mengatur ”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

Entity

Mengambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



Object Message



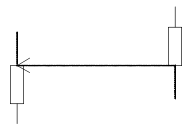
Mengambarkan pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

Message To Self



Mengambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

Return Message



Mengambarkan pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

Objek

Mengambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



DAFTAR ISI

Halaman

| | |
|-----------------------|-----|
| Abstraksi | i |
| Kata Pengantar | ii |
| Daftar Gambar | iv |
| Daftar Lampiran | v |
| Daftar Tabel | vi |
| Daftar Simbol | vii |
| Daftar Isi | xi |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|---|---|
| 1. Latar Belakang | 1 |
| 2. Masalah | 2 |
| 3. Tujuan Penulisan | 2 |
| 4. Ruang Lingkup/Batasan permasalahan | 3 |
| 5. Metode Penelitian | 3 |
| 6. Sistematika Penulisan | 6 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|--|----|
| 1. Konsep Sistem Informasi | 8 |
| a. Konsep Dasar Informasi | 8 |
| b. Konsep Sistem Informasi | 9 |
| 2. Analisa Dan Perancangan Sistem Berorientasi objek Dengan UML | 10 |
| a. Pengantar Unified Modeling Language (UML) | 10 |
| b. Analisa Sistem Berorientasi Objek | 12 |

| | |
|--|----|
| 1) Activity Diagram | 13 |
| 2) Analisa Keluaran | 16 |
| 3) Analisa Masukan | 17 |
| 4) Use Case Diagram | 17 |
| c. Perancangan Berorientasi Objek | 21 |
| 1) Class Diagram | 22 |
| 2) LRS | 24 |
| 3) Tabel | 24 |
| 4) Spesifikasi Basis Data | 25 |
| 5) Rancangan Dokumen Keluaran | 25 |
| 6) Rancangan Dokumen Masukan | 25 |
| 7) Rancangan Layar Program | 25 |
| 8) Sequence Diagram | 25 |
| 3. Teori Pendukung (Penjualan Tunai) | 29 |

BAB III ANALISA SISTEM

| | |
|---|----|
| 1. Tinjauan Organisasi | 31 |
| a. Sejarah Organisasi | 31 |
| b. Struktur Organisasi | 33 |
| 1) Struktur organisasi | 33 |
| 2) Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab | 34 |
| 2. Uraian Prosedur | 35 |
| 3. Analisa Proses | 36 |
| 4. Analisa keluaran | 38 |
| 5. Analisa Masukan | 39 |
| 6. Identifikasi Kebutuhan | 40 |
| 7. Use Case Diagram | 42 |
| 8. Deskripsi Use Case Diagram | 43 |

BAB IV RANCANGAN SISTEM

| | |
|---|----|
| 1. Rancangan Basis Data | 46 |
| a. Class Diagram | 46 |
| b. LRS | 47 |
| c. Transpormasi Logical Record Stucture ke Relasi (Tabel) | 48 |
| d. Spesifikasi Basis Data | 49 |
| 2. Rancangan Antar Muka | 51 |
| a. Rancangan Keluaran | 51 |
| b. Rancangan Masukan | 52 |
| c. Rancangan Dialog Layar | 54 |
| 3. Sequence Diagram | 60 |

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 |