



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO RAFLI FASHION PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Oleh :
ANDRI PRATAMA
0822300191

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2011



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO RAFLI FASHION PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

TUGAS AKHIR
Diajukan Sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya

Oleh :
ANDRI PRATAMA
0822300191

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2011



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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : ANDRI PRATAMA
NIM : 0822300191
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA TOKO RAFLI FASHIONDENGAN
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, 27 Juli 2011

Dosen Pembimbing,

23/11/11
(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Panitia Penguji

Ketua,

(Sujono, M.Kom)

Anggota,

(Okkita Rizan, M.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua

Bidang Akademik

(Bambang Adiwino, M.Kom)

ABSTRAKSI

Penjualan tunai merupakan salah satu kegiatan penting dalam perusahaan, terutama yang bergerak pada bidang perdagangan. Oleh karena itu untuk membantu dan mengawasi penjualan tersebut, maka diperlukan system informasi yang baik dan akurat, sehingga dapat mengikuti perkembangan perusahaan yang sedang tumbuh pesat saat ini. Hal ini disebabkan 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.

RAFLI FASHION merupakan salah satu toko di Basment Ramayana yang melaksanakan kegiatan usaha dibidang penjualan berbagai pakain jadi.

Salah satu hal yang masih perlu dibenahi dari Toko Rafli Fashion adalah masalah yang berhubungan dengan barang khususnya dalam kegiatan yang meliputi penjualan, pembuatan laporan dan sebagainya. Mengingat pentingnya masalah tersebut, perlu diadakan suatu system informasi berbasis komputer yang sistematis, terarah dan lengkap yang tentunya bisa dipakai untuk membantu dalam mengambil keputusan yang dibutuhkan.

Dengan adanya system komputerisasi yang berupa program penjualan barang tunai diharapkan adanya laporan yang informative yaitu laporan yang dapat berguna untuk mengetahui secara jelas dan lengkap tentang penjualan barang, dapat memeriksa semua data yang ada dalam system penjualan secara cepat dan tepat, dapat melihat secara terperinci data penjualan yang dilakukan tiap hari, bulan, dan tahun, pencarian dan pembacaan kembali data-data yang jumlahnya sangat banyak akan terasa cepat serta mampu mengurangi kesalahan-kesalahan karena proses yang dilakukan secara manual.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita sekalian, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang merupakan penyerapan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu hingga tugas akhir ini selesai, ucapan terimakasih penulis tujukan kepada :

1. Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga, sehingga dapat Memberikan ketenangan, kemudahan, kelancaran dan kesabaran.
2. Yang Tersayang dan Tercinta kepada Ibu, Bapak dan Adik dirumah yang selalu member dukungan dan do'a yang tak pernah henti-hentinya selalu diberikan kepada saya, terimakasih atas semuanya yang telah Ibu, Bapak dan Adik berikan serta do'a restunya.
3. Bapak Dr.Moedjiono, M.Sc selaku ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
6. Bapak Yaman selaku pimpinan Toko Rafli Fashion yang telah mengizinkan penulis mengadakan penelitian.
7. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.
8. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan Sepran, Aris dan teman-teman yang lainnya, yang telah bersama-sama saling membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
9. Saudara-saudara tercinta, terimakasih telah memberi do'a dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa laporan 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 laporan 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 2011

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
GambarIII.1 : Struktur Toko Rafli Fashion	35
GambarIII.2 : Activity Diagram Pendataan Barang	38
GambarIII.3 : Activity Diagram Transaksi Penjualan	39
GambarIII.4 : Activity Diagram Pembuatan Laporan	40
GambarIII.5 : Use Case Diagram Sistem Usulan	45
GambarIV.1 : Entity Relationship Diagram (ERD).....	50
GambarIV.2 : Transformasi ERD ke LRS	51
GambarIV.3 : Logical Record Structure (LRS).....	52
GambarIV.4 : Struktur Tampilan Layar	60
GambarIV.5 : Rancangan Layar Menu Utama	61
GambarIV.6 : Rancangan Layar Menu Master.....	61
GambarIV.7 : Rancangan Layar Entry Data Pelanggan	62
GambarIV.8 : Rancangan Entry Data Barang	62
GambarIV.9 : Rancangan Layar Menu Transaksi Penjualan	63
GambarIV.10 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan	63
GambarIV.11 : Rancangan LayarCetak Nota	64
GambarIV.12 : Rancangan Layar Cetak Nota Kontan	64
GambarIV.13 : Rancangan LayarCetakLaporan Penjualan.....	65
GambarIV.14 : Rancangan LayarCetakLaporanPenjualan.....	65
GambarIV.15 : Rancangan Layar Cetak Laporan Nota Kontan.....	66
GambarIV.16 : Sequence Diagram Entry Data Barang.....	66
GambarIV.17 : Sequence Diagram Entry Data Pelanggan.....	68
GambarIV.18 : Entry Data Pesanan.....	69
GambarIV.19 : Sequence Diagram Cetak Nota.....	70
GambarIV.20 : Sequence Diagram Cetak Nota Kontan.....	71
GambarIV.21 : Sequence Diagram Laporan Penjualan Nota.....	72

GambarIV.22 : Sequence Diagram Laporan Nota Kontan	73
GambarIV.23 : Class Diagram.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan.....	77
A-1 : Nota	78
A-2 : Laporan Penjualan Nota.....	79
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	80
B-1 : Data Barang.....	81
B-2 : Data Pesanan	82
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	83
C-1 : Nota	84
C-2 : Nota Kontan	85
C-3 : Laporan Nota.....	86
C-4 : Nota Kontan	87
Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan	88
D-1 : Data Barang	89
D-2 : Data Pelanggan	90
D-3 : Data Pesanan.....	91
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	92

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Pelanggan	52
Tabel IV.2 : Tabel Barang	52
Tabel IV.3 : Tabel Datail Pesan.....	52
Tabel IV.4 : Tabel Pesanan.....	53
Tabel IV.5 : Tabel Nota	53
Tabel IV.6 : Tabel Detail Nota	53
Tabel IV.7 : Tabel Nota Kontan	53
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pelangga	54
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Tabel Barang.....	54
TabelIV.10 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pesanan	55
TabelIV.11 : Spesifikasi Basis Data Tabel Nota	55
TabelIV.12 : Spesifikasi Basis Data Tabel Detail Pesanan	56
TabelIV.13 : Spesifikasi Basis Data Tabel Detail Nota Kontan.....	56
TabelIV.14 : Spesifikasi Basis Data Tabel Nota Kontan.....	57

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. Start Point



Menggambarkan permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok kiri atas.

b. Activity State



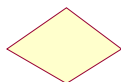
Menggambarkan Sebuah proses bisnis

c. Association



Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.

d. Decision Points



Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke decision point

e. End Point



Menggambarkan akhir dari sebuah sistem

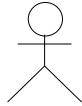
f. Swimlane



Menggambarkan pemisah atau pengelompokan aktivitas.

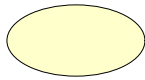
2. Use Case Diagram

a. An Actor



Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

b. Use Case



Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user)

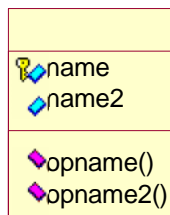
c. Association Aktif



Menggambarkan bagaimana actor terlibat didalam use case.

3. Simbol Class Diagram

a. Class



Penggambaran dari class name, atribut atau property atau data dan method atau function atau behavior

b. Association



Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.

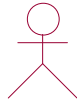
c. Multiplicity



Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk obyek-obyek yang berpartisipasi.

4. Sequence Diagram

a. An Actor



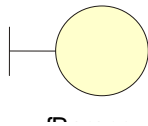
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. Entity Class



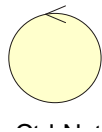
Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

c. Boundary Class



Menggambaran sebuah penggambaran dari form

d. Control Class



Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel

e. A focus Of Control & A life line



Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message

f. A message



Menggambarkan Pengiriman Pesan

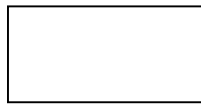
g. Loop



Menggambarkan perulangan dalam sequence

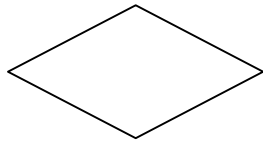
5. ERD

a. Entitas



Merupakan obyek – obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

b. Relationship



Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.

c. Garis



Menghubungkan entitas dengan relationship.

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar	iv
Dafta Lampiran	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Simbol.....	viii
Daftar Isi	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah.....	1
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Ruang Lingkup Dan Batasan Masalah.....	2
5. Metode Penelitian	2
6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
1. Konsep Sistem Informasi.....	7
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi	7
b. Konsep Dasar Sistem Informasi	8
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	9
a. UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	9
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	11
1) Activity Diagram	13
2) Analisa Dokumen Keluaran	16
3) Analisa Dokumen Masukan	17
4) Use Case Diagram	17

5) Deskripsi Use Case Diagram.....	22
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek.....	23
1) ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	23
2) <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	26
3) Tabel / Relasi.....	26
4) Spesifikasi Basis Data	27
5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	27
6) Rancangan Dokumen Masukan.....	27
7) Rancangan Layar Program	27
8) Sequence Diagram.....	28
9) Class Diagram (Entity Class)	32
3. Sistem Informasi Penjualan Tunai.....	32
a. Pengertian Penjualan.....	32
b. Sistem Informasi PenjualanTunai	32

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi	34
a. Sejarah Singkat Perusahaan	34
b. Struktur Organisasi	35
2. Uraian Prosedur	36
a. Proses Pendataan Data Barang.....	37
b. Proses Transaksi Penjualan.....	37
c. Proses Pembuatan Laporan Penjualan	37
3. Analisa Proses.....	37
4. Analisa Keluaran.....	40
5. Analisa Masukan.....	41
6. Identifikasi Kebutuhan.....	42
7. Use Case Diagram	45
8. Deskripsi Use Case	45

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data	50
a. Entity Relationship Diagram.....	50
b. Transformasi Diagram ER ke Logical Record Structure.....	51
c. Logical Record Structure	52
d. Tabel	52
e. Spesifikasi Basis Data	53
2. Rancangan Antar Muka	57
a. Rancangan Keluaran	57
b. Rancangan Masukan	59
c. Rancangan Dialog Layar.....	60
1) Struktur Tampilan.....	60
2) Rancangan Layar	61
d. Sequence Diagram	67
3. Rancangan Class Diagram (Entity Class).....	74

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	75
2. Saran	75
Daftar Pustaka.....	76
Lampiran A Keluaran Sistem berjalan.....	77
Lampiran B Masukan Sistem berjalan.....	80
Lampiran C Rancangan Keluaran Sistem Usulan	83
Lampiran D Rancangan Masukan Sistem Usulan	88
Lampiran E Surat Keterangan Riset	92