

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 sampai saat ini dokumen-dokumen penjualan maupun laporan penjualan masih ditangani secara manual.

Toko bangunan Fajar Mulia adalah sebuah badan usaha yang bergerak dibidang penjualan bahan-bahan material. Sistem pengolahan data penjualan pada toko bangunan Fajar Mulia 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.

Tujuan penulisan dalam tugas akhir ini diharapkan dapat membantu toko bangunan Fajar Mulia dalam memperbaiki sistem yang ada dengan harapan pengolahan dan penyajian informasi penjualan tunai yang selama ini dilakukan secara manual dapat dipermudah dengan dibuatnya rancangan sistem informasi yang terkomputerisasi. Dengan adanya sistem komputerisasi ini, maka diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan seperti kemudahan pengguna sistem dalam menyediakan laporan – laporan yang bermutu serta memenuhi kebutuhan manajemen, efisiensi waktu dalam pelaksanaan kegiatan transaksi penjualan sehari-hari, dokumen-dokumen keluaran yang dihasilkan lebih berkualitas dan informatif, meningkatkan efektifitas dalam pengolahan data agar dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan lengkap serta dapat dihasilkan setiap saat jika diperlukan dan meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan.

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) ini dengan judul “Rancangan Sistem Penjualan Tunai pada Toko Bangunan Fajar Mulia”.

Adapun tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat untuk membantu perubahan sistem manual di Toko Bangunan Fajar Mulia sehingga menjadi sistem komputerisasi, supaya efisien, tepat, cepat, dan akurat.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir 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, Penguasa Alam Semesta, Yang Maha Memberi Petunjuk dan Memberi Pertolongan kepada Hamba-Nya, sehingga dapat memberi kemudahan, ketenangan, kelancaran, dan kesehatan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Keluarga tercinta, suami, kakak dan adik yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa dan restunya penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan Tugas Akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan. Semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi salah satu hal yang membahagiakan dan membanggakan bagi kalian.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Melati Suci Mayasari, M.Kom selaku Ketua Program Studi Management informatika.
5. Syafrul Irawadi, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan maupun pengarahan serta petunjuk kepada penulis sehingga terselesainya Tugas Akhir ini.
6. Bapak Untung selaku Pimpinan Toko Bangunan Fajar Mulia sekaligus pembimbing praktek yang telah memberikan izin tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

7. Semua pihak yang telah membantu penulisan Tugas Akhir ini serta temen-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak yang telah membaca Tugas Akhir ini dan penulis juga berharap semoga Tugas Akhir ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman - teman mahasiswa / mahasiswi STMIK ATMA LUHUR khususnya.

Pangkalpinang, 4 Juli 2014

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 : Struktur Organisasi	28
Gambar III.2 : Activity Diagram Catat Data Barang.....	31
Gambar III.3 : Activity Diagram Catat Data Pelanggan	32
Gambar III.4 : Activity Diagram Pemesanan dan Pembayaran.....	33
Gambar III.5 : Activity Diagram Pengiriman Barang	34
Gambar III.6 : Activity Diagram Pembuatan Laporan	35
Gambar III.7 : Use Case Diagram	41
Gambar IV.1 : Entity Relationship Diagram	46
Gambar IV.2 : Transformasi ERD ke LRS	46
Gambar IV.3 : Logical Record Structure.....	47
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan.....	56
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Form Menu Utama	57
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Form Menu Utama Master	57
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Form Entry Data Barang	58
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Form Entry Data Pelanggan	58
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Form Menu Utama Transaksi.....	59
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Form Entry Pesanan	59
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Form Cetak Nota	60
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Form Cetak Surat Jalan	60
Gambar IV.13 : Rancangan Layar Form Menu Utama Laporan	61

Gambar IV.14	: Rancangan Layar Form Cetak Laporan Penjualan	61
Gambar IV .15	: Sequence Diagram Entry Data Barang	62
Gambar IV.16	: Sequence Diagram Entry Data Pelanggan.....	63
Gambar IV.17	: Sequence Diagram Entry Data Pesanan	64
Gambar IV.18	: Sequence Diagram Cetak Nota.....	65
Gambar IV.19	: Sequence Diagram Cetak Surat Jalan.....	66
Gambar IV.20	: Sequence Diagram Laporan Penjualan.....	67
Gambar IV.21	: Class Diagram.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Dokumen Keluaran - Nota	72
Lampiran A-2 : Dokumen Keluaran - Laporan Penjualan.....	73
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Dokumen Masukan - Daftar Harga Barang	74
Lampiran B-2 : Dokumen Masukan - Data Pesanan	75
Lampiran B-3 : Dokumen Masukan - Data Pelanggan.....	76
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1 : Rancangan Keluaran – Surat Jalan	77
Lampiran C-2 : Rancangan Keluaran – Nota	78
Lampiran C-3 : Rancangan Keluaran - Laporan Penjualan.....	79
Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan	
Lampiran D-1 : Rancangan Masukan – Data Barang	80
Lampiran D-2 : Rancangan Masukan – Data Pelanggan	81
Lampiran D-3 : Rancangan Masukan – Data Pesanan.....	82
Lampiran E : Surat Keterangan Riset.....	83

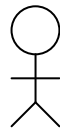
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Pelanggan	47
Tabel IV.2 : Tabel Pesanan	48
Tabel IV.3 : Tabel Pesan.....	48
Tabel IV.4 : Tabel Barang	48
Tabel IV.5 : Tabel Nota	48
Tabel IV.6 : Tabel Surat Jalan	48
Tabel IV.7 : Tabel Dapat	49
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	49
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Pesanan	50
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Pesan.....	50
Tabel IV.11 : Spesifikasi Basis Data Barang.....	51
Tabel IV.12 : Spesifikasi Basis Data Nota	51
Tabel IV.13 : Spesifikasi Surat Jalan.....	52
Tabel IV.14 : Spesifikasi Basis Data Dapat.....	52

DAFTAR SIMBOL

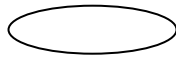
1. Use Case Diagram

- a. An Actor



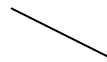
Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

- b. Use Case



Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user)

- c. Association Aktif



Menggambarkan bagaimana actor terlibat didalam use case

2. Activity Diagram

- a. Start Point



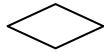
Menggambarkan permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok kiri atas.

- b. Activities



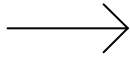
Menggambarkan Sebuah proses bisnis

- c. Merge



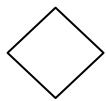
d. Association

Menggambarkan sebuah penghubung antar obyek



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

e. Decision Points



Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke decision point

f. End Point



Menggambarkan akhir dari sebuah sistem

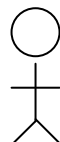
g. Swimlane



Menggambarkan sebuah cara untuk mengelempokan *activity*

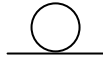
3. Sequence Diagram

a. An Actor



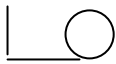
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

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

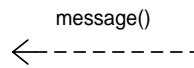
f. A message

A Message()

Menggambarkan Pengiriman Pesan



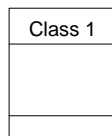
- g. Return values



Menggambarkan hasil dari pengiriman *message*

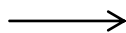
4. Simbol Class Diagram

- 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

- a. *1 to 1*

Jika hubungan yang terjadi antar class adalah 1 to 1 (one to one) maka atribut dari relationship set diambil dan dimasukkan ke entitas yang lebih membutuhkan.

- b. *1 to **

Jika hubungan yang terjadi antar class adalah 1 to * (one to many) maka atribut dari relationship set digabung dengan set entitas yang memiliki multiplicity banyak (many).

- c. *1 to 0..1*

Jika hubungan yang terjadi antar class adalah 1 to 0..1 (one to zero one) maka atribut dari relationship set digabung ke entitas yang memiliki multiplicity 0..1.

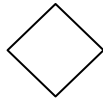
5. Simbol Diagram Hubungan Entitas

a. Entity



Menggambarkan kumpulan objek yang anggotanya berperan dalam sistem (Set Entitas)

b. Relationship



Menggambarkan sehimpunan hubungan antara objek yang dibangun (RelationShip)

c. Garis penghubung



Menghubungkan atribut dengan set entitas, dan set entitas dengan relation ship-set

d. Cardinality

a. 1 : 1

Artinya tingkat hubungan dimana satu kejadian pada entitas yang pertama hanya mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas kedua, demikian juga sebaliknya.

b. 1 : M

Yang berarti setiap tupelo pada entitas A dapat berhubungan dengan paling banyak satu tupelo pada entitas B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap tupelo pada entitas A berhubungan dengan paling banyak satu tupel pada entitas B.

c. M : N

Artinya tingkat hubungan dimana tiap kejadian pada sebuah entitas akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas lainnya. Baik dilihat dari sisi entitas yang pertama maupun dari entitas yang kedua.

DAFTAR ISI

Halaman

Abstraksi.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Gambar.....	iv
Daftar Lampiran.....	vi
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Simbol.....	viii
Daftar Isi.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar belakang.....	1
2. Masalah.....	2
3. Tujuan penulisan.....	2
4. Batasan masalah.....	3
5. Metode penelitian.....	3
6. Sistematika penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
1. Konsep sistem informasi.....	8
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi.....	8
b. Konsep Sistem Informasi.....	10
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML.....	10
a. UML.....	10
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek.....	12
1) Activity Diagram.....	12
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	14
3) Analisa Dokumen Masukan.....	14
4) Usecase Diagram.....	14
5) Deskripsi Usecase.....	17
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek.....	17
1) ERD.....	17
2) LRS.....	20
3) Tabel.....	21
4) Spesifikasi Basis Data.....	21
5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	22
6) Rancangan Dokumen Masukan.....	22
7) Rancangan Layar Program.....	22
8) Sequence Diagram.....	22
9) Class Diagram (Entity Class).....	24

3. Teori pendukung sesuai judul atau tema	
rancangan system	26
a. Teori Sistem Penjualan	26
BAB III ANALISA SISTEM	28
1. Tinjauan Organisasi	28
a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	28
b. Struktur Organisasi	28
c. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	29
2. Analisa Proses	30
3. Analisa Keluaran.....	36
4. Analisa Masukan.....	37
5. Identifikasi Kebutuhan.....	39
6. Usecase Diagram	41
7. Deskripsi Usecase	42
BAB IV RANCANGAN SISTEM	46
1. Rancangan Basis Data	46
a. ERD.....	46
b. Transformasi ERD ke LRS	46
c. LRS	47
d. Tabel.....	47
e. Spesifikasi Basis Data	49
2. Rancangan Antar Muka	53
a. Rancangan Dokumen Keluaran.....	53
b. Rancangan Dokumen Masukan.....	55
c. Rancangan Dialog Layar	57
1) Struktur Tampilan.....	57
2) Rancangan Layar	58
d. Sequence Diagram	63
3. Rancangan Class Diagram (Entity Class).....	69
BAB V PENUTUP	70
1. Kesimpulan	70
2. Saran	70
Daftar Pustaka	72
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	72
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	75
Lampiran C Rancangan Keluaran	78
Lampiran D Rancangan Masukan.....	83
Lampiran E Surat Keterangan Riset.....	84