



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI  
PADA  
TOKO LISTINA  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**OLEH :  
VIZA YASICA  
0822300295**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG  
2012**



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI  
PADA  
TOKO LISTINA  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai syarat meraih**

**Gelar Ahli Madya**

**Oleh :**

**VIZA YASICA**

**0822300295**

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

**2012**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

**ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

**TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

Nama : VIZA YASICA  
Nomor Induk Mahasiswa : 0822300295  
Program Studi : Manajemen Informatika  
Jenjang Studi : D3  
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN  
TUNAI PADA TOKO LISTINA DENGAN  
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, 2 Agustus 2012

Ketua Program Studi,

( Ibnu Choirul Awwal, M.Kom )

Dosen Pembimbing,

( Hilyah Magdalena, M.Kom )

Panitia Penguji :

Ketua,

( Ibnu Choirul Awwal, M.Kom )

Anggota,

( Fitriyani, M.Kom )

Ketua

STMIK Atma Luhur,

( Dr. Moedjiono, M.Sc )



Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

( Hadi Santoso, M.Kom )

## **ABSTRAKSI**

Proses Pembelian merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap perusahaan, dimana baik dan tidaknya informasi yang dimiliki, akurat, cepat, dan tepat akan berpengaruh pada proses kegiatan ataupun kinerja perusahaan, termasuk juga proses Pembelian yang dilakukan oleh Toko Listina.

Riset penulis pada Toko Listina tentang proses pembelian masih menggunakan sistem secara manual, mulai dari proses pencatatan data sampai dengan pembuatan laporan. Untuk itu penulis mencoba mengatasinya dengan melakukan pengendalian atas sistem pembelian dengan cara mengkomputerissikan sistem pembelian untuk menghemat waktu dan biaya, sehingga tidak terjadi kerugian pada pihak Toko Listina.

Diharapkan dengan adanya sistem informasi yang terkomputerisasi, proses pembelian pada Toko Listina mengenal pengolahan data pembelian serta penyajian laporan yang terlambat dapat diatasi. Dengan demikian kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data pembelian, pembuatan laporan, dan pengambilan keputusan dapat berjalan dengan baik untuk meningkatkan kualitas yang dihasilkan.

## **KATA PENGANTAR**

Dengan segala kerendahan hati penulis panjatkan puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini. Dimana diperoleh dalam mengikuti pendidikan di STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Penulisan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang Diploma III untuk program studi Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyajikan Tugas Akhir ini sesuai dengan judul yang telah dipilih, tetapi penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini belum mencapai suatu tingkat kesempurnaan yang optimal. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya lah penulisan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
2. Orang tua penulis, semua anggota keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moral dan motivasi dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. Ibu Hilyah Magdalena, M.Kom selaku Pembimbing Tugas Akhir.
6. Perpustakaan STMIK Atma Luhur.
7. Ibu Listina selaku Pimpinan, Seluruh karyawan Toko Listina yang telah banyak membantu penulis dalam pengumpulan data.

8. Dan teman-temanku Ayu,Putra,Rendy,Riandra,Rama dan seluruh teman yang tak bisa disebutkan satu persatu namanya, terima kasih atas do'a, bantuan dan dukungannya.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini,telah berusaha semaksimal mungkin supaya hasil yang diperoleh baik dan sempurna. Namun penulis menyadari sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan dan kekurangan, maka Tugas Akhir ini pun pasti terdapat kekeliruan dan kekurangan. Mudah-mudahan keterbatasan penulis tidak mengurangi arti dann makna penyusunan Tugas Akhir ini. Kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Penulis berharap semoga lapporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman mahasiswa/mahasiswi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang, Juli 2012

Penulis

## DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar	III.1 : Struktur Organisasi .....	25
Gambar	III.2 : Activity Diagram Proses Pencatatan Data Barang.....	27
Gambar	III.3 : Activity Diagram Proses Pencatatan Data Supplier.....	28
Gambar	III.4 : Activity Diagram Proses Pemesanan Barang.....	28
Gambar	III.5 : Activity Diagram Proses Pembayaran.....	29
Gambar	III.6 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Pembelian ..... .....	30
Gambar	III.7 : Use Case Diagram Sistem Usulan.....	33
Gambar	IV.1 : Entity Relationship Diagram ( ERD ) .....	37
Gambar	IV.2 : Transformasi ERD ke LRS .....	38
Gambar	IV.3 : Logical Record Structur ( LRS ) .....	39
Gambar	IV.4 : Struktur Tampilan .....	47
Gambar	IV.5 : Rancangan Layar Form Menu Utama .....	48
Gambar	IV.6 : Rancangan Layar Form Menu Utama Master .....	48
Gambar	IV.7 : Rancangan Layar Form Entry Data Barang .....	49
Gambar	IV.8 : Rancangan Layar Form Entry Data Supplier .....	49
Gambar	IV.9 : Rancangan Layar Form Menu Utama Transaksi.....	50
Gambar	IV.10 : Rancangan Layar Form Cetak Surat Pesanan .....	50

Gambar	IV.11	: Rancangan Layar Form Cetak Nota .....	51
Gambar	IV.12	: Rancangan Layar Form Menu Utama Laporan.....	51
Gambar	IV.13	: Rancangan Layar Form Cetak Laporan Pembelian.....	52
Gambar	IV.14	: Sequence Diagram Entry Data Barang.....	53
Gambar	IV.15	: Sequence Diagram Entry Daftar Supplier .....	54
Gambar	IV.16	: Sequence Diagram Cetak Surat Pesanan.....	55
Gambar	IV.17	: Sequence Diagram Cetak Nota .....	56
Gambar	IV.18	: Sequence Diagram Cetak Laporan Pembelian .....	57
Gambar	IV.19	: Class Diagram .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman	
Lampiran A	: Dokumen Keluran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1	: Formulir Keluaran – Nota Pembelian .....	63
Lampiran A-2	: Formulir Keluaran – Laporan Pembelian.....	64
Lampiran B	: Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1	: Formulir Masukan - Daftar Harga Barang .....	65
Lampiran B-2	: Formulir Masukan – Data Pesanan .....	66
Lampiran C	: Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1	: Rancangan Keluaran – Nota.....	67
Lampiran C-2	: Rancangan Keluaran – Laporan Pembelian .....	68
Lampiran D	:Rancangan Masukan Sistem Usulan	
Lampiran D-1	: Rancangan Masukan – Data Supplier .....	69
Lampiran D-2	: Rancangan Masukan – Data Barang .....	70
Lampiran D-3	: Rancangan Masukan – Data Pesanan.....	71



Lampiran E	: Surat Keterangan	
Lampiran E-1	: Surat Keterangan Riset.....	72
Lampiran E-2	: Surat Keterangan Dokumen Riset.....	73
Kartu Bimbingan	.....	74

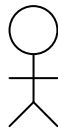
### DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel	IV.1 : Tabel Supplier .....	40
Tabel	IV.2 : Tabel Surat Pesanan .....	40
Tabel	IV.3 : Tabel Nota .....	40
Tabel	IV.4 : Tabel Terima .....	40
Tabel	IV.5 : Tabel Barang .....	41
Tabel	IV.6 : Spesifikasi Basis Data Tabel Supplier .....	41
Tabel	IV.7 : Spesifikasi Basis Data Tabel Surat Pesanan .....	42
Tabel	IV.8 : Spesifikasi Basis Data Tabel Nota .....	43
Tabel	IV.9 : Spesifikasi Basis Data Tabel Terima .....	43
Tabel	IV.10 : Spesifikasi Basis Data Tabel Barang .....	44

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Use Case Diagram

- a. An Actor



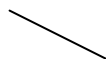
Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

- 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

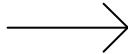


Menggambarkan Sebuah proses bisnis

c. Merge

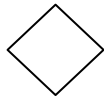
Menggambarkan sebuah penghubung antar obyek

d. Association



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

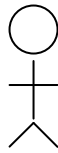
g. Swimlane



Menggambarkan sebuah cara untuk mengelempokan *activity*

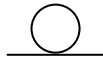
### 3. Sequence Diagram

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



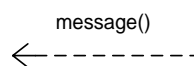
Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message

f. A message



Menggambarkan Pengiriman Pesan

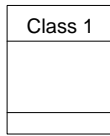
g. Return values



Menggambarkan hasil dari pengiriman *message*

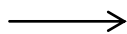
#### 4. Simbol Class Diagram

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 \**

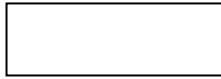
Jika hubungan yang terjadi antar class adalah 1 to \* (one to many) maka atribut dari relationship set digabung dengan set entitas yang memiliki multiplicity banyak (many).

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.

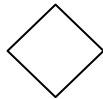
## 5. Simbol Diagram Hubungan Entitas

### a. Entity



Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-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 .....	v
Daftar tabel .....	vi
Daftar simbol .....	vii
Daftar isi .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1. Latar belakang .....	1
2. Masalah .....	1
3. Tujuan penulisan .....	2
4. Batasan masalah .....	2
5. Metode penelitian .....	3
6. Sistematika penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
1. Konsep sistem informasi.....	5
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi .....	5
b. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	6
2.                   Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML .....	6
a. UML .....	6
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek .....	8
1) Activity Diagram.....	8
2) Analisa Dokumen Keluaran .....	10
3) Analisa Dokumen Masukan .....	11
4) Usecase Diagram.....	11
5) Deskripsi Usecase.....	13
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek .....	13



1) ERD	13
2) LRS	16
3) Tabel	17
4) Spesifikasi Basis Data	17
5) Rancangan Dokumen Keluaran	18
6) Rancangan Dokumen Masukan	18
7) Rancangan Layar Program	18
8) Sequence Diagram	18
9) Class Diagram ( Entity Class )	20
3. Sistem Informasi Pembelian	22
a. Pengertian Pembelian	22
b. Sistem Pembelian	22
<b>BAB III ANALISA SISTEM</b>	<b>24</b>
1. Tinjauan Organisasi	24
a. Sejarah Organisasi	24
b. Struktur Organisasi	24
c. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	25
2. Analisa Proses	26
3. Analisa Keluaran	30
4. Analisa Masukan	31
5. Identifikasi Kebutuhan	32
6. Usecase Diagram	33
7. Deskripsi Usecase	34
<b>BAB IV RANCANGAN SISTEM</b>	<b>37</b>
1. Rancangan Basis Data	37
a. ERD	37
b. Transformasi ERD ke LRS	38
c. LRS	39
d. Tabel	40

e. Spesifikasi Basis Data .....	41
2. Rancangan Antar Muka .....	44
a. Rancangan Keluaran .....	44
b. Rancangan Masukan .....	45
c. Rancangan Dialog Layar .....	47
1) Struktur Tampilan.....	47
2) Rancangan Layar .....	48
d. Sequence Diagram .....	53
3. Rancangan Class Diagram ( Entity Class ).....	58
 BAB V PENUTUP .....	 59
1. Kesimpulan .....	59
2. Saran .....	59
 Daftar pustaka .....	 61
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan .....	63
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan .....	65
Lampiran C Rancangan Keluaran .....	67
Lampiran D Rancangan Masukan .....	69
Lampiran E Surat Keterangan Riset .....	76
Kartu Bimbingan .....	78