



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO BANGUNAN YUS
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

VERAWATI

0922300007

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

AGUSTUS 2012



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO BANGUNAN YUS
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat meraih

Gelar Ahli Madya

Oleh :

VERAWATI

0822300007

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



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : VERAWATI
Nomor Induk Mahasiswa : 0922300007
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA TOKO BANGUNAN YUS DENGAN
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, Agustus 2012

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Dosen Pembimbing,

(Ellya Helmuji, M.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,

(Marini, M.Kom)

Anggota,

(Lili Indah Sari, M.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

(Hadi Santoso, M.Kom)

ABSTRAKSI

Toko Bangunan Yus merupakan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan bahan bangunan. Dan beralamat di Jl Jenderal Sudirman Muntok-Babar. Toko Bangunan ini didirikan sejak tahun 2006 sampai sekarang. Proses pengolahan data pada Toko Bangunan Yus mencakup mulai dari proses pemesanan barang sampai pembuatan laporan-laporan mengenai transaksi yang ada.

Penjualan merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap usaha. Untuk membantu kegiatan penjualan ini diperlukan dukungan sistem yang baik dan akurat dalam mendukung transaksi-transaksi penjualan di Toko Bangunan Yus tersebut. Sehingga proses penjualan dapat berjalan dengan cepat dan terhindar dari kesalahan. Hal ini disebabkan karena banyaknya transaksi-transaksi yang terjadi sampai saat ini data-data transaksi penjualan maupun laporan masih ditangani secara manual.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi penjualan yang sesuai, tepat dan akurat untuk mendukung proses penjualan pada Toko Bangunan Yus tersebut, sehingga permasalahan atau hambatan pada sistem yang sedang berjalan dapat teratasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk meraih gelar Ahli Madya Komputer dari Program Studi Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Atma Luhur.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir (TA) ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika
3. Bapak Ellya Helmud, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan
4. Bapak Yus selaku Pemilik Toko Bangunan Yus
5. Bapak Bujang selaku Pembimbing Riset pada Toko Bangunan Yus
6. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan do'a dan motifasi kepada penulis
7. Teman-teman seperjuangan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika
8. Serta teman-teman yang lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang mana telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis memanjatkan do'a semoga amal baik dan bantuan yang telah diberikan akan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran yang membangun bagi kemajuan dimasa mendatang serta semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan Tugas Akhir ini.

Pangkalpinang, Juli 2012

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 : Struktur Organisasi Toko Bangunan Yus	26
Gambar III.2 : Activity Diagram Catat Daftar Harga Barang	28
Gambar III.3 : Activity Diagram Proses Penjualan Barang	29
Gambar III.4 : Activity Diagram Proses Pengiriman Barang	30
Gambar III.5 : Activity Diagram Pembuatan Laporan Penjualan	30
Gambar III.6 : UseCase Diagram Sistem Usulan	35
Gambar IV.1 : Entity Relationship Diagram	40
Gambar IV.2 : Transformasi Diagram ER ke Logical Record Structur ...	41
Gambar IV.3 : Logical Record Struktur (LRS)	42
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan	52
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Menu Utama	53
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Menu Master	54
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Entry Data Barang	55
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Entry Data Supir	56
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Entry Data Kendaraan	57
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Menu Transaksi	58
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan	59
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Cetak Nota	60
Gambar IV.13 : Rancangan Layar Cetak Surat Jalan	61
Gambar IV.14 : Rancangan Layar Menu Laporan	62
Gambar IV.15 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	63
Gambar IV.16 : Sequence Diagram Entry Data Barang	64
Gambar IV.17 : Sequence Diagram Entry Data Supir	65
Gambar IV.18 : Sequence Diagram Entry Data Kendaraan	66
Gambar IV.19 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan	67
Gambar IV.20 : Sequence Diagram Cetak Nota	68

Gambar IV.21 : Sequence Diagram Cetak Surat Jalan	69
Gambar IV.22 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	70
Gambar IV.23 : Class Diagram	71

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	
A-1 : Nota	76
A-2 : Surat Jalan	77
A-3 : Laporan Penjualan	78
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
B-1 : Data Barang	80
B-2 : Data Pesanan	81
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
C-1 : Nota	83
C-2 : Surat Jalan.....	84
C-3 : Laporan Penjualan	85
Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan	
D-1 : Data Barang	87
D-2 : Data Pesanan	88
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	90

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Relasi Tabel Pesanan	43
Tabel IV.2 : Relasi Tabel Barang	43
Tabel IV.3 : Relasi Tabel Isi	43
Tabel IV.4 : Relasi Tabel Nota	43
Tabel IV.5 : Relasi Tabel Surat Jalan	44
Tabel IV.6 : Relasi Tabel Kendaraan	44
Tabel IV.7 : Relasi Tabel Supir	44
Tabel IV.8 : Relasi Tabel Punya	44
Tabel IV.9 : Struktur Tabel Pesanan	45
Tabel IV.10 : Struktur Tabel Barang	46
Tabel IV.11 : Struktur Tabel Isi	46
Tabel IV,12 : Struktur Tabel Nota	47
Tabel IV.13 : Struktur Tabel Surat Jalan	48
Tabel IV.14 : Struktur Tabel Kendaraan	48
Tabel IV.15 : Struktur Tabel Supir	49
Tabel IV.16 : Struktur Tabel Punya	49

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

- a. *Start Point* Menggambarkan awal dari sebuah kegiatan



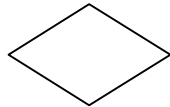
- b. *Activities* Menggambarkan proses bisnis



- c. *Association* Menggambarkan hubungan antara obyek yang saling membutuhkan.



- d. *Decision* Menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar atau salah



- e. *Swimlane* Menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan *activity*

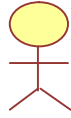


- f. *End Point* Menggambarkan akhir dari sebuah kegiatan dalam *activity diagram*



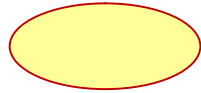
2. Usecase Diagram

a. *Actor*



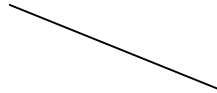
Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

b. *Use Case*



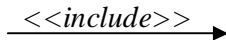
Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user)

c. *Association Aktif*



Menggambarkan bagaimana aktor terlibat didalam *use case*

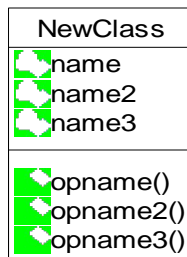
d. *Association Include*



Menggambarkan pemanggilan *use case* oleh *use case* lain

3. Class Diagram

a. *Class*



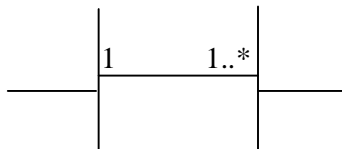
Penggambaran dari *class name*, *atribute* atau *property* atau data dan *methode* atau *function* atau *behavior*

b. *Association*



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

c. *Multiplicity*



Menggambarkan banyaknya obyek yang terhubung satu dengan yang lainnya.

Contoh : 0 *Zero*
 1 *One*

0..*	<i>Zero or More</i>
1..*	<i>One or More</i>
*	<i>n</i>

4. Sequence Diagram

a. *Actor*



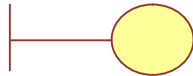
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. *Entity Class*



Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

c. *Boundary Class*



Menggambarkan cara *actor* berinteraksi dengan sistem

d. *Control Class*



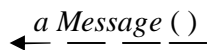
Menggambarkan hubungan antara *boundary* dengan tabel

e. *A Message*



Menggambarkan pengiriman pesan

f. *Return Values*



Menggambarkan hasil dari pengiriman *message*

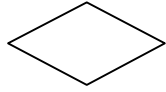
5. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

a. *Entity*



Menggambarkan himpunan orang, tempat, obyek, dan sebagainya yang berperan sebagai sistem

b. Relasi



Menggambarkan hubungan yang ada
diantara himpunan *entitas*

c. Garis Penghubung



menggambarkan hubungan antara entitas
dengan *relationship* ataupun sebaliknya dari
relationship ke *entitas*

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar	iv
Daftar Lampiran	vii
Daftar Tabel	viii
Daftar Simbol	ix
Daftar Isi	xiii

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	5

BAB II LANDASAN TEORI

1. Konsep Sistem Informasi	7
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi	7
b. Konsep Sistem Informasi	9
2. Analisa dan Perancangan Sistem	
Berorientasi Obyek dengan UML	9
a. UML	9
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	10
1) Activity Diagram	10
2) Analisa Dokumen Keluaran	13
3) Analisa Dokumen Masukan	13
4) Use case Diagram	13
5) Deskripsi Use case	16
c. Perancangan Sistem Berorientasi	
Obyek	16
1) ERD.....	16
2) LRS	18
3) Tabel.....	18
4) Spesifikasi Basis Data	18
5) Rancangan Dokumen Keluaran	19
6) Rancangan Dokumen Masukan	19
7) Rancangan Layar Program	19
8) Sequence Diagram	19
9) Class Diagram (Entity Class)	21
3. Teori Pendukung	23
a. Pengertian Penjualan tunai	23
b. Sistem Penjualan Tunai	23

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi	25
a. Sejarah Berdirinya Organisasi	25
b. Struktur Organisasi	26
c. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	26
2. Analisa Proses	27
3. Analisa Keluaran	31
4. Analisa Masukan	32
5. Identifikasi Kebutuhan	33
6. Use case Diagram	35
7. Deskripsi Use case	36

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data.....	40
a. ERD	40
b. Transpormasi ERD ke LRS	41
c. LRS.....	42
d. Tabel.....	43
e. Spesifikasi Basis Data	45
2. Rancangan Antar Muka.....	50
a. Rancangan Dokumen Keluaran.....	50
b. Rancangan Dokumen Masukan	51
c. Rancangan Dialog Layar	52
1) Struktur Tampilan	52
2) Rancangan Layar	53
d. Sequence Diagram	64
3. Rancangan Class Diagram (Entity Class)	71

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan.....	72
2. Saran	72
Daftar Pustaka	74
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	75
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	79
Lampiran C Rancangan Keluaran	82
Lampiran D Rancangan Masukan	86
Lampiran E Surat Keterangan Riset	89