



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI  
PADA  
TOKO RESTU FURNITURE PANGKALPINANG  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**Oleh :**

**PADILA**

**0922300078**

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



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI  
PADA  
TOKO RESTU FURNITURE PANGKALPINANG  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai syarat meraih  
Gelar Ahli Madya**

**Oleh :**

**PADILA**

**0922300078**

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



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

**TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

Nama : PADILA  
NIM : 0922300078  
Program studi : Manajemen Informatika  
Jenjang : D3  
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI  
PADA TOKO RESTU FURNITURE DENGAN  
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, Agustus 2012

Dosen Pembimbing,

(Okkita Rizan, M.Kom)

Ketua,

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Panitia Penguji

Anggota,

(Elly Yanuarti, M.Kom)

Ketua  
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua  
Bidang akademik,

(Hadi Santoso, M.Kom)

## **ABSTRAKSI**

Toko RESTU Furniture adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang furniture. Perusahaan ini terletak di jalan Ahmad Yani No.326 Pangkalpinang.

Pembelian tunai merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap usaha, terutama yang bergerak dibidang furniture. Oleh karna itu untuk membantu dan mengawasi kegiatan pembelian tersebut, maka diperlukan dukungan sebuah Sistem Informasi yang baik dan akurat, sehingga dapat mengikuti perkembangan dan kemajuan toko Furniture yang sedang tumbuh pesat pada saat ini. Hal ini disebabkan oleh semakin banyaknya transaksi dan besarnya biaya transaksi yang terjadi sehingga sampai saat ini dokumen-dokumen pembelian tunai maupun laporan pembelian tunai masih ditangani secara manual

Toko RESTU Furniture sistem pengolahan data pembelian tunai pada toko Restu Furniture sampai saat ini masih dilakukan secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan atau ketidakakuratan dalam proses pencatatan data pembelian dan pembuatan laporan pembelian dan keterlambatan dalam proses pembukuan karna sebagian tenaga kerja yang memiliki pekerjaan ganda.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi pembelian tunai yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan Toko Restu Furniture ini. Sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem yang sedang berjalan saat ini. Dengan manfaat sistem komputerisasi yang diusulkan ini secara baik dan benar.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya kepada kita sekalian, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (TA) di Toko RESTU Furniture yang merupakan penyerapan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.

Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program Studi diploma tiga (D3) Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir (TA) adalah Sistem Pembelian Tunai pada Toko RESTU Furniture.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan laporan Tugas Akhir adalah Sistem Informasi Pembelian Tunai pada Toko RESTU Furniture 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, terima kasih telah memberikan kesehatan dan kesabaran kepada penulis sehingga terselesaikannya Laporan Tugas Akhir.
2. Ayah, Ibu, Kakak dan Adik penulis yang tercinta, terima kasih tak terhingga atas do'a dan kasih sayang serta dorongan yang telah mereka berikan selama ini.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc Selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Hadi Santoso, M.Kom, Selaku Pembantu Ketua I Bidang Akademik STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan dan bimbingan.
7. Bapak Erwin selaku Pemilik Toko RESTU Furniture Pangkalpinang yang telah mengizinkan penulis mengadakan penelitian.

8. Wahyu Purwanto, Herawan, Agus Setiawan, Susi Nurmalasari dan Hardiansyah yang telah yang telah membantu dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Seluruh teman-teman seperjuangan di STIMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir (TA) ini masih banyak kekurangan karena pengalaman dan pengetahuan penulis yang masih sangat terbatas. Karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mohon maaf sedalam – dalamnya atas kekurangan dalam tugas merancang sistem ini. Harapan penulis semoga Tugas Akhir (TA) ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Pangkalpinang, Juli 2012

Penulis

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 Struktur Organisasi.....	22
Gambar III.2 Proses Pendataan Barang .....	24
Gambar III.3 Proses Pendataan Supplier .....	25
Gambar III.4 Proses Pemesanan Barang.....	25
Gambar III.5 Proses Pengiriman Barang .....	26
Gambar III.6 Proses Pengembalian Barang .....	26
Gambar III.7 Laporan Pembelian.....	27
Gambar III.8 Use Case Diagram .....	32
Gambar IV.1 Entity Relationship Diagram .....	37
Gambar IV.2 Tranformasi Diagram ER ke Logical Record Structure.....	38
Gambar IV.3 Logical Record Structure ( LRS ) .....	39
Gambar IV.4 Struktur Tampilan .....	49
Gambar IV.5 Rancangan Layar Menu Utama.....	50
Gambar IV.6 Rancangan Layar Menu UtamaMaster .....	50
Gambar IV.7 Rancangan Layar Form Entry Data Barang.....	51
Gambar IV.8 Rancangan Layar Form Entry Data Supplier.....	51
Gambar IV.9 Rancangan Layar Menu Utama Transaksi.....	52
Gambar IV.10 Rancangan Layar Form Cetak Pesanan .....	52
Gambar IV.11 Rancangan Layar Form Cetak Tanda Terima Barang.....	53
Gambar IV.12 Rancangan Layar Form Cetak Retur .....	53
Gambar IV.13 Rancangan Layar Menu Utama Laporan.....	54
Gambar IV.14 Rancangan Layar Form Cetak Laporan Pembelian.....	54
Gambar IV.15 Sequence Diagram Entry Data Supplier .....	55
Gambar IV.16 Sequence Diagram Entry Data Barang.....	56
Gambar IV.17 Sequence Diagram Cetak TTB .....	57
Gambar IV.18 Sequence Diagram Cetak Pesanan .....	58
Gambar IV.19 Sequence Diagram Cetak Retur .....	59
Gambar IV.20 Sequence Diagram Cetak Laporan Pembelian.....	60
Gambar IV.21 Class Diagram .....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Keluaran Sistem berjalan	
A-1 : Laporan Pembelian .....	66
A-2 : Retur.....	67
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	
B-1 : Data Barang.....	69
B-2 : Data Supplier.....	70
B-3 : Nota .....	71
B-4 : Surat Jalan.....	72
Lampiran C : Rancangan Keluaran	
C-1 : Pesanan.....	74
C-2 : Laporan Pembelian .....	75
C-3 : Retur.....	76
C-4 : Tanda Terima barang .....	77
Lampiran D : Rancangan Masukan	
D-1 : Data Barang.....	79
D-2 : Data Supplier .....	80
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	
E-1 : Surat Keterangan Riset.....	82
E-2 : Kartu Bimbingan.....	83



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Relasi Supplier .....	39
Tabel IV.2 : Relasi Pesanan .....	39
Tabel IV.3 : Relasi Pesan .....	40
Tabel IV.4 : Relasi Barang.....	40
Tabel IV.5 : Relasi TTB.....	40
Tabel IV.6 : Relasi Beli .....	40
Tabel IV.7 : Relasi Retur .....	41
Tabel IV.8 : Relasi Kirm.....	41
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Supplier .....	41
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Pesanan .....	42
Tabel IV.11 : Spesifikasi Basis Data Pesan.....	43
Tabel IV.12 : Spesifikasi Basis Data Barang.....	43
Tabel IV.13 : Spesifikasi Basis Data TTB.....	44
Tabel IV.14 : Spesifikasi Basis Data Beli.....	45
Tabel IV.15 : Spesifikasi Basis Data Retur.....	45
Tabel IV.16 : Spesifikasi Basis Data Kirim.....	46

## DAFTAR SIMBOL

### Activity Diagram

#### Start State



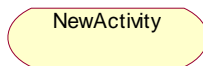
Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

#### End State



Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

#### Activity



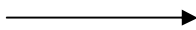
Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

#### Swimlane



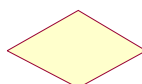
Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

#### State Transition

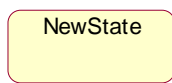


Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.

#### Decision



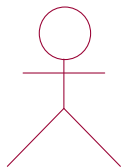
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.



### State

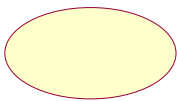
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

## Use Case Diagram



### Actor

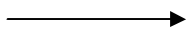
Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).



### Use Case

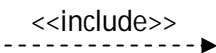
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

### Association



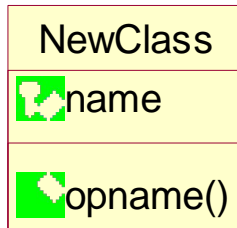
Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

### Include



Pemanggilan usecase oleh usecase lain

## Class Diagram



### Class

Menggambarkan keadaan (atribut/property) dari suatu objek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu : nama, atribut, dan *method*.

Nama menggambarkan nama dari class/objek.

Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tersebut.

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

### Association



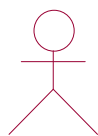
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.

### Multiplicity



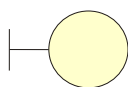
Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung satu dengan yang lainnya.

## Sequence Diagram



### Actor

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

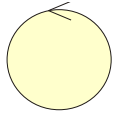


### Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung

pada pihak lain di sekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.

### Control



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

### Entity



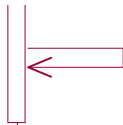
Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh system (struktur dari sebuah sistem)

### Object Message



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

### Message to Self



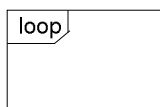
Menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

### Object



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

### Loop



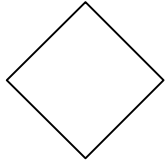
Menggambarkan perulangan

## Entity Relationship Diagram (ERD)

### Entitas



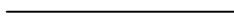
Entitas, adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.



Relasi

Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.

Garis



Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut

## DAFTAR ISI

Halaman

Abstraksi .....	i
Kata Pengantar .....	ii
Daftar Gambar .....	iv
Daftar Lampiran .....	vi
Daftar Tabel .....	vii
Daftar Simbol .....	viii
Daftar Isi .....	xiii

### **BAB I PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang .....	1
2. Tujuan Penulisan .....	2
3. Batasan Masalah .....	2
4. Metode Penelitian .....	3
5. Sistematika Penulisan .....	3

### **BAB II LANDASAN TEORI**

1. Konsep Sistem Informasi .....	5
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi .....	5
b. Konsep Dasar Sistem Informasi .....	6
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML .....	8
a. UML .....	8
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek .....	9
1) Activity Diagram .....	10
2) Analisa Dokumen Keluaran .....	13
3) Analisa Masukan .....	13
4) Use Case Diagram .....	13
5) Deskripsi Use Case Diagram .....	16

c.	Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	17
1)	ERD .....	17
2)	LRS .....	18
3)	Tabel .....	19
4)	Spesifikasi Basis Data.....	20
5)	Rancangan Dokumen keluaran.....	20
6)	Rancangan Dokumen Masukan.....	20
7)	Rancangan layar Program.....	20
8)	Sequence Diagram.....	21
9)	Class Diagram (Entity Class ) .....	23
3.	Sistem Penjualan Tunai .....	26

### **BAB III ANALISA SISTEM**

1.	Tinjauan Organisasi .....	21
a.	Sejarah Berdirinya Organisasi.....	21
b.	Struktur Organisasi.....	22
c.	Pembagian Tugas dan tanggung jawab .....	22
2.	Analisa Proses.....	23
3.	Analisa Keluaran .....	27
4.	Analisa Masukan .....	28
5.	Identifikasi Kebutuhan.....	30
6.	Use Case Diagram .....	32
7.	Deskripsi Use Case .....	33

### **BAB IV RANCANGAN SISTEM**

1.	Rancangan Basis Data.....	37
a.	Entity Relationship Diagram.....	37
b.	Transformasi ERD ke LRS .....	38
c.	Logical Record Structure (LRS).....	39
d.	Tabel .....	40



e. Spesifikasi Basis Data.....	41
2. Rancangan Antar Muka.....	46
a. Rancangan Keluran.....	46
b. Rancangan Masukan.....	48
c. Rancangan Dialog Layar.....	49
1.) Struktur Tampilan .....	49
2.) Rancangan Layar .....	50
d. Sequence Diagram.....	55
3. Rancangan Class Diagram (Entity Class ) .....	61

## **BAB V PENUTUP**

1. Kesimpulan .....	62
2. Saran .....	62
Daftar Pustaka .....	64
Lampiran A, Keluaran Sistem Berjalan .....	65
Lampiran B, Masukan Sistem Berjalan .....	68
Lampiran C, Rancangan Keluaran.....	73
Lampiran D, Rancangan Masukan .....	78
Lampiran E, Surat Keterangan Riset .....	81