



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

Oleh :

**SEMBARA
0922300121**

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



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

**TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

**SEMBARA
0922300121**

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



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : SEMBARA
Nomor Induk Mahasiswa : 0922300121
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA TOKO PRATAMA DENGAN
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, Agustus 2012

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Dosen Pembimbing,

(Sujono, M.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,

(Eka Pebriyanto, M.Kom)

Anggota,

(Syafrul Irawadi, M.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

(Hadi Santoso, M.Kom)

ABSTRAKSI

Toko pratama merupakan salah satu Toko yang beralamat di jalan sudirman Gabek 1 PangkalPinang. Toko pratama adalah usaha yang bergerak dibidang penjualan Barang atau kebutuhan sehari-hari seperti beras, minyak, gula,dan lain-lain. Oleh karena itu untuk membantu dan mengawasi kegiatan penjualan tersebut, maka diperlukan dukungan Sistem Informasi yang baik dan akurat, sehingga dapat mengikuti perkembangan perusahaan atau usaha-usaha yang sedang tumbuh pesat saat ini.

Sistem pengolahan data pada Toko Pratama sampai saat ini masih dilakukan dengan cara tidak teratur, sehingga pada Toko Pratama sering terjadi keterlambatan informasi yang dihasilkan seperti pembuatan laporan data penjualan yang masuk.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi penjualan yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan usaha penjualan tersebut, sehingga dapat mengatasi permasalahan dan kendala pada sistem yang sedang berjalan saat ini. Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi yang diusulkan secara baik dan benar, kemungkinan pengawasan atau kontrol terhadap pemrosesan penjualan menjadi lebih mudah dan efisien.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita sekalian, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan batas waktu yang ditentukan. Pada Tugas Akhir ini penulis mengambil judul “ Rancangan Sistem Informasi Penjualan Tunai Pada Toko Pratama Dengan metodologi Berorientasi Obyek “. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

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

1. Allah SWT, terima kasih telah memberikan kesehatan dan kesabaran kepada penulis sehingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Moedjiono, MSc, selaku Direktur STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Sujono, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
5. Ibu Eva selaku pemilik Toko Pratama yang telah memberi kesempatan penulis untuk meriset di Toko Pratama tersebut sampai dengan selesai.
6. Saudara-saudara tercinta, terima kasih telah memberi doa dan dukungannya.

Penulis sangat menyadari bahwa sepenuhnya isi Tugas Akhir ini kurang dari sempurna, dan diharapkan kiranya ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis Tugas Akhir ini.

Pangkalpinang, Juli 2012

Penulis

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar III.1 : Struktur Organisasi Toko Pratama.....	33
Gambar III.2 : Activity Diagram Daftar Harga Barang	35
Gambar III.3 : Activity Diagram Transaksi Penjualan Barang	36
Gambar III.4 : Activity Diagram Transaksi Pembayaran	36
Gambar III.5 : Activity Diagram Laporan Penjualan	37
Gambar III.6 : Use Case Diagram Sistem Susulan.....	41
Gambar IV.1 : <i>Entity Relationship Diagram</i>	44
Gambar IV.2 : Transformasi Diagram ERD Ke LRS	45
Gambar IV.3 : LRS.....	46
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan Sistem Informasi Toko Pratama.....	54
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Menu Utama Pada Toko Pratama.....	55
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Menu Master	56
Gambar IV.7 : Tampilan Layar Entry Data Barang	57
Gambar IV.8 : Tampilan Layar Entry Data Pelanggan.....	58
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Menu Transaksi	59
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan.....	60
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Cetak Nota.....	61
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Laporan Penjualan	62
Gambar IV.13 : Sequence Diagram Entry Data Barang	63
Gambar IV.14 : Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	64
Gambar IV.15 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan.....	65
Gambar IV.16 : Sequence Diagram Cetak Nota.....	66
Gambar IV.17 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	67
Gambar IV.18: Class Diagram	68

DAFTAR LAMPIRAN



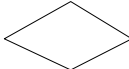



	Halaman
Lampiran A	: Dokumen Keluaran Sistem Berjalan
Lampiran A-1	: Nota 72
Lampiran A-2	: Laporan Penjualan 73
Lampiran B	: Dokumen Masukan Sistem Berjalan
Lampiran B-1	: Daftar Harga Barang 74
Lampiran B-2	: Data Pelanggan 75
Lampiran C	: Rancangan Keluaran Sitem Usulan
Lampiran C-1	: Nota 76
Lampiran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

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4-1 : Tabel Pelanggan.....	47
Tabel 4-2 : Tabel Pesanan	47
Tabel 4-3 : Tabel Isi.....	47
Tabel 4-4 : Tabel Barang.....	47
Tabel 4-5 : Tabel Nota	47
Tabel 4-6 : Tabel Ada	48
Tabel 4-7 : Tabel Spesifikasi Data Pelanggan.....	48
Tabel 4-8 : Tabel Spesifikasi Data Barang.....	49
Tabel 4-9 : Tabel Spesifikasi Data Pesanan	50
Tabel 4-10 : Tabel Spesifikasi Data Isi	50
Tabel 4-11 : Tabel Spesifikasi Data Nota	51
Tabel 4-12 : Tabel Spesifikasi Data Ada	51

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM

	<p>Start State Menggambarkan awal dari aktifitas</p>
	<p>End State Menggambarkan akhir dari aktifitas</p>
	<p>Decision Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi</p>
	<p>Activity State Menggambarkan proses bisnis</p>
	<p>Swimlane Menggambarkan pembagian/ pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.</p>
	<p>Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state</p>

SIMBOL USE CASE DIAGRAM



Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu sistem



USE Case

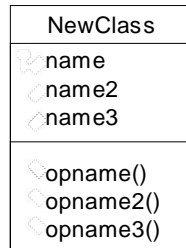
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga si pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun



Association

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

SIMBOL CLAS DIAGRAM

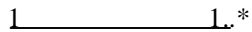


Class Diagram Tanpa metode

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku

Association

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



Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

1 Tepat satu

0..* Nol atau lebih

1..* Satu atau lebih

0..1 Nol atau satu

5..8 range 5 s.d. 8

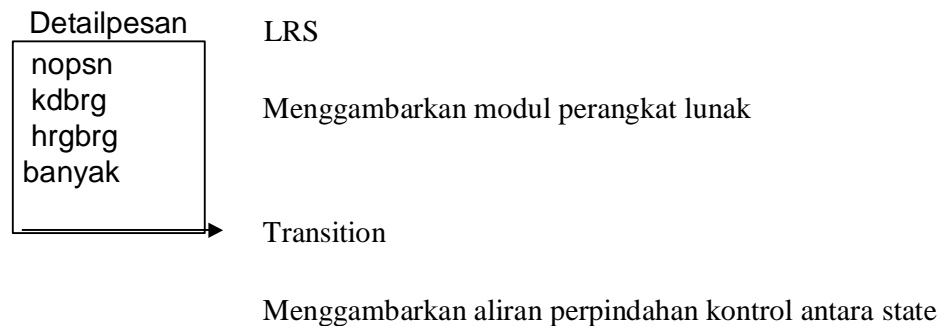
4..6,9 range 4 s.d. 6 dan 9



Aggregate

Menggambarkan perangkat bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain atau secara logis mengandung objek lain

SIMBOL LRS(Logical Record Struktur)

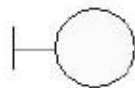


SIMBOL SEQUENCE DIAGRAM



Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu sistem



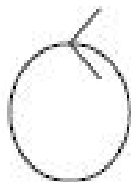
Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung padapihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistemdengan dunia luar.



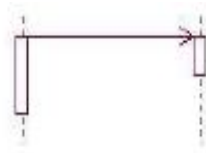
Entity

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



Control

Control digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas control, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas



Object Message

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



Object

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



Activation

Menunjukkan periode selama suatu object atau actor sedang melakukan suatu tindakan



Message yang dikirim untuk dirinya sendiri

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. Masalah.....	2
3. Tujuan Penulisan	3
4. Ruang Lingkup/Batasan permasalahan	3
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
1. Konsep Sistem Informasi.....	8
a. Konsep Dasar Informasi.....	8
b. Konsep Sistem Informasi	9
2. Analisa Dan Perancangan Sistem Berorientasi objek Dengan UML.....	10
a. Pengantar Unified Modeling Language (UML)	10
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek	11
1) Activity Diagram.....	12
2) Analisa Keluaran	16
3) Analisa Masukan	16

4) Use Case Diagram.....	16
5) Deskripsi UseCase.....	20
c. Perancangan Berorientasi Objek	20
1) ERD.....	21
2) LRS.....	21
3) Tabel.....	21
4) Spesifikasi Basis Data	22
5) Rancangan Dokumen Keluaran	22
6) Rancangan Dokumen Masukan	23
7) Rancangan Layar Program	23
8) Sequence Diagram.....	23
9) Class Diagram	26
3. Teori Pendukung	28

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi.....	30
a. Sejarah Organisasi	30
b. Struktur Organisasi	32
1) Struktur organisasi.....	32
2) Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab.....	33
2. Analisa Proses (Activity Diagram)	35
3. Analisa keluaran.....	37
4. Analisa Masukan	38
5. Identifikasi Kebutuhan	39
6. Use Case Diagram.....	41
7. Deskripsi Use Case Diagram	42

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data	44
a. ERD.....	44
b. Tranformasi Logical Record Structure ke Relasi	45

c. LRS	46
d. Tabel	47
e. Spesifikasi Basis Data.....	48
2. Rancangan Antar Muka	52
a. Rancangan Keluaran	52
b. Rancangan Masukan	52
c. Rancangan Dialog Layar.....	54
1) Struktur Tampilan	54
2) Rancangan Layar	55
d. Sequence Diagram	63
3. Rancangan Class Diagram(Entity Class).....	68

BAB-V PENUTUP

1. Kesimpulan	69
2. Saran	69
Daftar Pustaka	71
Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan.....	72
Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan.....	74
Lampiran-C, Rancangan Keluaran	76
Lampiran-D, Rancangan Masukan	78
Lampiran-E, Surat Keterangan Riset	