



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI  
PADA TOKO MUMBAY FASHION HOUSE  
PANGKALPINANG  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**OLEH :**

**HERRY ANDRIADI**

**0922300126**

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



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI  
PADA MUMBAY FASHION HOUSE  
PANGKALPINANG  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Sebagai Syarat Meraih  
Gelar Ahli Madya**

**OLEH :**

**HERRY ANDRIADI**

**0922300126**

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



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
**ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

**TELAH BERHASIL LULUS SIDANG TUGAS AKHIR**

Nama : HERRY ANDRIADI  
Nomor Induk Mahasiswa : 0922300126  
Program Studi : Manajemen Informatika  
Jenjang Studi : D3  
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
TUNAI PADA TOKO MUMBAY FASHION  
HOUSE PANGKALPINANG DENGAN  
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, Agustus 2012

Ketua Program Studi,

( Ibnu Choirul Awwal, M.Kom )

Dosen Pembimbing,

( Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom )

Panitia Penguji :

Ketua,

( Hilyah Magdalena, M.Kom )

Anggota,

( Okkita Rizan, M.Kom )

Ketua

STMIK Atma Luhur,

( Dr. Moedjiono, M.Sc )



Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

( Hadi Santoso, M.Kom )

## **ABSTRAKSI**

Toko Mumbay Fashion House salah satu Toko yang beralamat di jalan pagi bawah PangkalPinang. Toko Mumbay Fashion House adalah usaha yang bergerak dibidang penjualan pakaian pria dan wanita. 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 Mumbay Fashion House sampai saat ini masih dilakukan dengan cara tidak teratur, sehingga pada Toko Mumbay Fashion House 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 kehadirat 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 Mumbay Fashion House 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. Orang tua ( Ibu dan Ayah ), dan semua keluarga yang ada dikampung halaman yang telah memberikan dukungan materil dan sipiritual
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc, selaku ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
6. Bapak Wily Erwin selaku pemilik Toko Mumbay Fashion House yang telah memberi kesempatan penulis untuk meriset di tempat tersebut sampai dengan selesai.
7. Teman-teman semua yang selalu memberi dukungan. Karena doa & restu mereka lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan ini, sehigga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.

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 .....	25
Gambar III-2 : Activity Diagram Daftar Harga Barang .....	28
Gambar III-3 : Activity Diagram Penjualan Barang dan Transaksi Pembayaran .....	29
Gambar III-4 : Activity Diagram Laporan Penjualan .....	30
Gambar III-5 : Use Case Diagram .....	35
Gambar IV-1 : Entity Relationship Diagram .....	38
Gambar IV-2 : Tranformasi Diagram ERD ke LRS .....	39
Gambar IV-3 : LRS .....	40
Gambar IV-4 : Struktur Tampilan .....	50
Gambar IV-5 : Rancangan Layar Form Menu Utama .....	51
Gambar IV-6 : Rancangan Layar Form Menu Utama Master .....	52
Gambar IV-7 : Rancangan Layar Form Entry Data Barang .....	53
Gambar IV-8 : Rancangan Layar Form Menu Utama Transaksi .....	53
Gambar IV-9 : Rancangan Layar Form Menu Utama Entry Pesanan .....	55
Gambar IV-10 : Rancangan Layar Form Cetak Nota .....	56
Gambar IV-11 : Rancangan Layar Form Cetak Struck .....	57
Gambar IV-12 : Rancangan Layar Form Menu Utama Laporan .....	58
Gambar IV-13 : Rancangan Layar Form Cetak Laporan Nota .....	58
Gambar IV-14 : Rancangan Layar Form Cetak Laporan Struck .....	59
Gambar IV-15 : Sequence Diagram Entry Data Barang .....	60
Gambar IV-16 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan .....	61
Gambar IV-17 : Sequence Diagram Entry Data Nota.....	62
Gambar IV-18 : Sequence Diagram Entry Data Struck .....	63
Gambar IV-19 : Sequence Diagram Cetak Laporan Nota .....	64
Gambar IV-20 : Sequence Diagram Cetak Laporan Struck.....	65
Gambar IV-22 : Class Diagram .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan</b>	
A-1 : Nota .....	71
A-2 : Laporan Penjualan .....	72
<b>Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan</b>	
B-1 : Data Barang .....	74
<b>Lampiran C : Rancangan Keluaran</b>	
C-1 : Nota .....	76
C-2 : Struck .....	77
C-3 : Laporan Penjualan Nota .....	78
C-4 : Laporan Penjualan Struck .....	79
<b>Lampiran D : Rancangan Masukan</b>	
D-1 : Data Barang .....	81
D-2 : Data Pesanan .....	82
<b>Lampiran E : Surat Keterangan Riset</b>	
Surat Keterangan Riset .....	84
Kartu Bimbingan .....	85



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Pesanan .....	41
Tabel IV.2 : Tabel Isi .....	41
Tabel IV.3 : Tabel Barang .....	41
Tabel IV.4 : Tabel dapat .....	41
Tabel IV.5 : Tabel struck .....	42
Tabel IV.6 : Tabel Nota .....	42
Tabel IV.7 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pesanan .....	43
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Tabel Isi .....	44
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Tabel Barang .....	44
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Tabel Nota .....	45
Tabel IV.11 : Spesifikasi Basis Data Tabel Dapat .....	45
Tabel IV.12 : Spesifikasi Basis Data Tabel Struck .....	46

## DAFTAR SIMBOL

### Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis



Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.



Decision Points, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.

[ .... ]

Guards

Sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuah transisi, harus konsisten dan tidak overlap



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state

## Use Case Diagram



Actor

Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case .



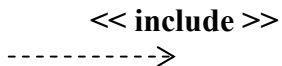
Use Case

Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).



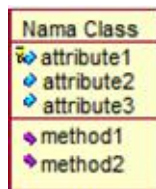
Relasi/Asosiasi

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.



Asosiasi yang termasuk didalam use case lain, yang bersifat harus dilakukan bila use case lain tersebut dilakukan.

## CLASS DIAGRAM



Class

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku



Asosiasi

Menggambarkan hubungan yang terjadi



### Agregasi

Menggambarkan suatu class terdiri dari class yang lain

atau suatu class adalah bagian dari class lain



### Generalisasi / Inheritance

Menggambarkan satu atau sekumpulan class mewarisi

atribut atau method dari suatu class



### Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung

satu dengan yang lainnya. Contoh :

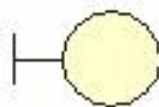
- |        |                      |
|--------|----------------------|
| 1      | Tepat satu           |
| 0..*   | Nol atau lebih       |
| 1..*   | Satu atau lebih      |
| 0..1   | Nol atau satu        |
| 5..8   | range 5 s.d. 8       |
| 4..6,9 | range 4 s.d. 6 dan 9 |

## Sequence Diagram



### Actor

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



### Boundary

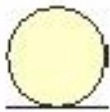
Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya

window, dialogue box atau screen(tampilan layar).



### Control

Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas



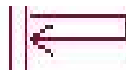
### Entity

Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu database.



### Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.



### Recursive

sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.



### Return Message

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



### Lifeline

Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation



### Activation

Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAKSI .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR GAMBAR .....	iv
DAFTAR LAMPIRAN v	
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR SIMBOL .....	vii
DAFTAR ISI .....	xii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1. Latar Belakang .....	1
2. Masalah .....	2
3. Tujuan Penulisan .....	3
4. Ruang Lingkup/Batasan Masalah .....	3
5. Metode Penelitian .....	4
6. Sistematika Penulisan .....	6

## **BAB II LANDASAN TEORI**

1. Konsep Sistem Informasi .....	8
a. Konsep Dasar Informasi .....	8
b. Konsep Sistem Informasai .....	9
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML	
a. UML (Unified Modeling Language) .....	9
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek .....	11
1) Activty Diagram .....	11
2) Analisa Dokumen Keluaran .....	13
3) Analisa Dokumen Masukan .....	13
4) Use Case Diagram .....	13
5) Deskripsi Use Case .....	14
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek	
1) ERD.....	15
2) LRS.....	17
3) Tabel .....	17
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 .....	21
3. Teori Pendukung	
a) Teori Sistem Penjualan .....	23

### **BAB III ANALISA SISTEM**

1. Tinjauan Organisasi .....	24
a. Sejarah Berdirinya Organisasi .....	24
b. Struktur Organisasi .....	25
1) Struktur Organisasi .....	25
2) Fungsi Dan Kegiatan Serta Tanggung Jawab .....	26
3. Analisa Proses .....	27
a) Proses Bisnis .....	27
b) Activity Diagram .....	27
4. Analisa Keluaran.....	31
5. Analisa Masukan .....	32
6. Identifikasi Kebutuhan .....	33
7. Use Case Diagram .....	35
8. Deskripsi Use Case .....	36



## **BAB IV RANCANGAN SISTEM**

1. Rancangan Basis Data .....	38
a. Entity Relationship Diagram .....	38
b. Tranformasi Diagram ERD ke Logical Record Structure .....	39
c. Logical Record Structure .....	40
d. Transformasi Logical Record ke Relasi .....	41
e. Spesifikasi Basis Data .....	43
2. Rancangan Antar Muka.....	47
a. Rancangan Keluaran.....	47
b. Rancangan Masukan.....	49
c. Rancangan Dialog Layar .....	50
1) Struktur Tampilan .....	50
2) Rancangan Layar .....	51
d. Sequence Diagram .....	60
3. Rancangan Class Diagram .....	66

## **BAB V PENUTUP**

1. Kesimpulan .....	67
2. Saran .....	68
Daftar Pusaka .....	69
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan .....	70
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan .....	73
Lampiran C Rancangan Keluaran .....	75
Lampiran D Rancangan Masukan .....	80
Lampiran E Surat Keterangan Riset .....	83