



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI
PADA
CAHAYA BOUTIQUE DISTRO OUTLET
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

**GALIH NUGRAHA
0922300136**

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



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI
PADA
CAHAYA BOUTIQUE DISTRO OUTLET
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

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

Oleh :

GALIH NUGRAHA

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



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : GALIH NUGRAHA
Nomor Induk Mahasiswa : 0922300136
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA CAHAYA BOUTIQUE DISTRO
OUTLET DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, Agustus 2012

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Dosen Pembimbing,

(Sujono, M.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Anggota,

(Syafrul Irawagi, M.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

(Hadi Santoso, M.Kom)

ABSTRAKSI

Penjualan tunai merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap perusahaan, terutama yang bergerak dibidang perdagangan. Oleh karena itu untuk membantu dan mengawasi kegiatan pembelian tersebut, maka diperlukan dukungan Sistem Informasi yang baik dan akurat, sehingga dapat mengikuti perkembangan perusahaan yang sedang tumbuh pesat saat ini. Hal ini disebabkan oleh semakin banyaknya transaksi dan besarnya biaya transaksi yang terjadi sehingga sampai saat ini dokumen – dokumen Penjualan tunai maupun laporan penjualan tunai masih ditanagani secara manual.

Cahaya Boutikque Distro Outlet merupakan salah satu unit usaha bisnis yang bergerak dalam bidang penjualan berbagai macam Baju, Celana yang beralamat di Jl.Mentok Samping TK Ekarini Pangkalpinang. Cahaya Boutikque Distro Outlet dalam kegiatannya menerapkan sistem penjualan tunai, yaitu pembayaran dilakukan setelah pelanggan melakukan pemesanan barang tersebut. Cahaya Boutikque Distro Outlet sampai saat ini masih dilakukan dengan cara manual, sehingga sering terjadi keterlambatan informasi dan kesalahan dalam perhitungan dalam sistem Penjualan tunai yang dihasilkan seperti pembuatan laporan data obat yang terjual.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi pembelian tunai yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan perusahaan dagang tersebut. Sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada system yang sedang berjalan saat ini. Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi yang diusulkan ini secara baik dan benar, dan Pengawasan atau control terhadap pemrosesan penjualan menjadi mudah dan efisien.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) pada Cahaya Boutikque Distro Outlet.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi diploma tiga (D3) di STMIK Atma Luhur Jurusan Komputerisasi Akuntansi.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan Tugas Akhir (TA) adalah Sistem Informasi Penjualan Tunai pada Cahaya Boutikque Distro Outlet.

Dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir (TA) 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 Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua 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 TA (Tugas Akhir).
5. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa & restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan Tugas Akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
6. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.
7. Pimpinan Cahaya Botikque Distro Outlet yang telah membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyesaikan Tugas Akhir ini
8. Semua pihak yang telah membantu penulisan TA (Tugas Akhir) ini serta teman-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Untuk membuat Tugas Akhir ini menjadi lebih sempurna penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga dapat meningkatkan hasil penulisan dari Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini dapat berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa STMIK Atma Luhur khususnya.

Pangkalpinang, Juli 2012

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 : Struktur Organisasi Cahaya Boutikque Distro Outlet.....	27
Gambar III.2 : Activity Diagram Catat Daftar Harga	30
Gambar III.3 : Activity Diagram Proses Penjualan Dana Pembayaran ...	31
Gambar III.4 : Activity Diagram Pembuatan Laporan.....	32
Gambar III.5 : Use Case Diagram Sistem Usulan	37
Gambar IV.1 : Entity RelationShip Diagram (ERD)	41
Gambar IV.2 : Transformasi Diagram ERD.....	42
Gambar IV.3 : Logical Record Structure.....	43
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan Layar	50
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Form Menu Utama	51
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Form Menu Utama	52
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Entry Data Barang.....	53
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Entry Data Pelanggan.....	54
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Menu Transaksi.....	55
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan.....	56
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Cetak Nota	57
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Entry Retur	58
Gambar IV.13 : Rancangan Layar Laporan Penjualan	59
Gambar IV.14 : Sequence Diagram Entry Data Barang	60
Gambar IV.15 : Sequence Diagram Entry Data Pelanggan.....	61
Gambar IV.16 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan	62
Gambar IV.17 : Sequence Diagram Entry Data Cetak Nota	63
Gambar IV.18 : Sequence Diagram Entry Retur	64
Gambar IV.19 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	65
Gambar IV.20 : Rancangan Class Diagram (Entity Class)	66

DAFTAR LAMPIRAN

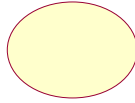
LAMPIRAN A	: KELUARAN SISTEM BERJALAN	70
LAMPIRAN A-1	: NOTA	71
LAMPIRAN A -2	: LAPORAN PENJUALAN	72
LAMPIRAN B	: MASUKAN SISTEM BERJALAN	73
LAMPIRAN B-1	: DATA BARANG	74
LAMPIRAN C	: KELUARAN SISTEM USULAN	75
LAMPIRAN C-1	: NOTA	76
LAMPIRAN C-2	: LAPORAN PENJUALAN	77
LAMPIRAN D	: MASUKAN SISTEM USULAN	78
LAMPIRAN D-1	: DATA BARANG	79
LAMPIRAN D-2	: DATA PELANGGAN	80
LAMPIRAN D-3	: DATA PESANAN	81
LAMPIRAN D-4	: DATA RETUR	82
LAMPIRAN E	: SURAT KETERANGAN RISET	83

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel IV.1	: Tabel Pelanggan.....	43
Tabel IV.2	: Tabel Pesanan	43
Tabel IV.3	: Tabel Isi.....	43
Tabel IV.4	: Tabel Barang	43
Tabel IV.5	: Tabel Nota	43
Tabel IV.6	: Tabel Retur	43
Tabel IV.7	: Tabel Ada	44
Tabel IV.6	: Spesifikasi Basis Data File Pelanggan	44
Tabel IV.7	: Spesifikasi Basis Data File Pesanan	45
Tabel IV.8	: Spesifikasi Basis Data File Isi	45
Tabel IV.9	: Spesifikasi Basis Data File Barang.....	46
Tabel IV.10	: Spesifikasi Basis Data Nota	47
Tabel IV.11	: Spesifikasi Basis File Retur.....	47
Tabel IV.12	: Spesifikasi Basis Data Ada.....	48

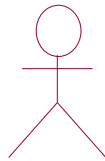
DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram



Use Case

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



Actor

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



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

2. Activity Diagram



Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



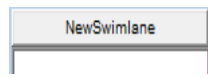
End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



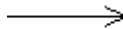
Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



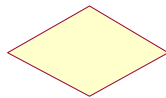
Transition to self

Menggambarkan hubungan antara state atau *activity* yang kembali kepada *state* atau *activity* itu sendiri.



Transition State

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



Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



State

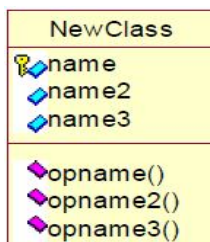
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

3. Class Diagram

Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.

Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut,



ethod.

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 *object* dari *class*, yang mempengaruhi *behaviour*.

Association

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



Aggregate

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



Multiplicity

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

1 Tepat satu

(Nol atau lebih

..* Satu atau lebih

1 Nol atau satu

..* range 5 s.d. 8

(range 4 s.d. 6 dan 9

..1

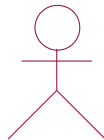
€

..8



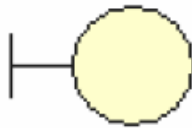
4. Sequence Diagram

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 disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.

Control



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

Entity



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

Object Message



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



Message to Self

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



Return 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.

5. Simbol Diagram hubungan Entitas



Entitas

Menggambarkan kumpulan objek yang anggotanya berperan dalam sistem atau menggambarkan atau menyatakan suatu himpunan entitas.



Relasi

Menggambarkan sehimpunan hubungan antar objek yang dibangun (relationship). Atau menggambarkan himpunan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.



Garis penghubung

Merupakan penghubung antara entitas dengan relationship ataupun sebaliknya dari relationship ke entitas.

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 PEDAHULUAN	
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Ruang Lingkup/Batasan Masalah	3
5. Metode Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TOERI	
1. Konsep Sistem Informasi	7
a. Konsep Dasar Informasi	7
b. Konsep Sistem Informasi.....	8
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML.....	9
a. UML (Unified Modeling Language).....	9
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek	10
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek	18
3. Teori Pendukung.....	24

BAB III	ANALISA SISTEM	
	1. Tinjauan Organisasi	26
	a. Sejarah Berdirinya Organisasi	26
	b. Struktur Organisasi.....	27
	c. Pembagian Tugas dan Wewenang	28
	2. Analisa Proses.....	29
	3. Analisa Keluaran.....	33
	4. Analisa Masukan.....	34
	5. Identifikasi kebutuhan.....	35
	6. Use Case Diagram	37
	7. Derskripsi Use Case	38
BAB IV	RANCANGAN SISTEM	
	1. Rancangan Basis Data.....	41
	a. ERD.....	41
	b. Transformasi ERD ke LRS	42
	c. LRS.....	43
	d. Tabel.....	44
	e. Spesifikasi Basis Data.....	44
	2. Rancangan Antar Muka.....	48
	a. Rancangan Dokumen Keluaran	48
	b. Rancangan Dokumen Masukan	49
	c. Rancangan Dialog Layar	50
	d. Sequence Diagram	60
	3. Rancangan Clas Diagram	66
BAB V	PENUTUP	
	1. Kesimpulan.....	67
	2. Saran.....	67

DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-A : KELUARAN SISTEM BERJALAN.....	70
LAMPIRAN-B : MASUKAN SISTEM BERJALAN	73
LAMPIRAN-C : RANCANGAN KELUARAN.....	75
LAMPIRAN-D : RANCANGAN MASUKAN.....	78
LAMPIRAN-E : SURAT KETERANGAN RISET.....	83