



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI  
PADA  
TOKO GITA ROTAN JATI FURNITURE  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

**WIWIN**

**0922300138**

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



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI  
PADA  
TOKO BANGUNAN BB JAYA MAKMUR  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai syarat meraih  
Gelar Ahli Madya**

**Oleh :**

**PITRI  
0922300038**

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



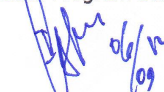
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
**ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

**TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

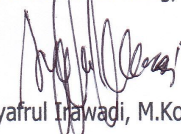
Nama : WIWIN  
Nomor Induk Mahasiswa : 0922300138  
Program Studi : Manajemen Informatika  
Jenjang Studi : D3  
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
TUNAI PADA TOKO GITA ROTAN JATI  
FURNITURE DENGAN METODOLOGI  
BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, Agustus 2012

Ketua Program Studi,

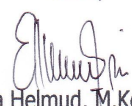
  
( Ibnu Choirul Awwal, M.Kom )

Dosen Pembimbing,


  
( Syafrul Irawadi, M.Kom )

Panitia Penguji :

Ketua,

  
( Ellya Helmud, M.Kom )

Anggota,

  
( Wishnu Aribowo Probonegoro M.Kom )

Ketua

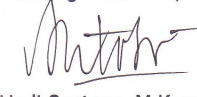
STMIK Atma Luhur,

  
( Dr. Moedjiono, M.Sc )



Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

  
( Hadi Santoso, M.Kom )

## **ABSTRAKSI**

dibidang penjualan barang dan kebutuhan pokok yang terletak diPerumnas jln. Mentok pangkal pinang. Awal berdirinya TOKO GITA ROTAN FURNITURE pada tahun 1997.

Titik berat masalah yang diangkat adalah bagian penjualan barang tunai yang dikelola oleh bagian penjualan. Aktivitas penjualan ini terdiri dari pendataan, transaksi dan pembuatan laporan perbulan. Proses transaksi terjadi ketika Pelanggan melakukan pemesanan barang secara lisan kepada bagian penjualan, kemudian bagian penjualan mencatat pesanan yang akan dipesan dan jika pesanan telah selesai maka bagian penjualan membuat nota sebagai bukti atas transaksi yang terjadi dan pada akhir bulan bagian penjualan membuat laporan penjualan berdasarkan nota dan berdasarkan nota kontan yang akan diserahkan kepada Pemilik.

Proses pencatatan dan perhitungan yang dilakukan pada toko tersebut pada saat ini masih menggunakan sistem manual, mulai dari pemesanan barang oleh Pelanggan, proses pembuatan nota sebagai bukti pembayaran barang oleh Pelanggan. Hal ini menyebabkan terlambatnya proses pembuatan laporan untuk diberikan kepada Pemilik.

Menimbang masalah yang dihadapi dalam pengelolaan kegiatan penjualan barang yang ada, maka akan lebih baik jika TOKO GITA ROTAN FURNITURE mengembangkan sistem informasi dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah ada dan menerapkan sistem yang diusulkan yaitu berupa sistem informasi terkomputerisasi, agar beban kerja terutama bagian penjualan dapat dikurangi dan memudahkan dalam mengontrol data masukan dan keluaran, sehingga dapat meningkatkan pelayanan mutu perusahaan kearah yang lebih maju dan penyajian informasi yang cepat, akurat dan tepat waktu.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kasih sayang dan nikmat-Nya serta rahmat hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO GITA ROTAN FURNITURE DENGAN METODOLOGI BERORIENTSI OBYEK”.

Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk menghadapi ujian sidang akhir dalam memperoleh gelar Diploma III jurusan Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Didalam penyusunan Tugas Akhir ini tentu saja banyak sekali hambatan sehingga tak lepas dari bantuan, petunjuk serta bimbingan berbagai pihak dalam memberikan pengarahannya. Maka penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Kepada Allah SWT, atas segala nikmat kesabaran yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua ku yang tidak pernah berhenti memberi dukungan kepada penulis, baik dalam bentuk moril, materil, doa, semangat serta kasih sayang yang tulus. Semoga tuhas akhir ini menjadi salah satu hal yang dapat mmbahagiakan dan membanggakan kalian.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc, Selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, M.Kom, Selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR.
5. Bapak Syafrul Irawadi, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Yang telah begitu sabar meluangkan waktunya dalam membimbing serta memberi semangat dan motivasi kepada saya.

6. Untuk teman-teman ku dikampus STMIK ATMA LUHUR Yang tidak bisa disebutin satu persatu, terima kasih atas waktunya “Moga Sukses”.
7. Untuk semua pihak yang turut membantu dan memberikan doa restu serta semangat dan dukungan moril meskipun namanya tidak tercantum penulis tetap mengucapkan terima kasih kepada kalian semuanya.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak sekali kekurangannya, maka dari itu segala masukan, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Semoga laporan Tugas Akhir ini sangat bermanfaat bagi kita semua serta pembaca umumnya, semoga Allah selalu memberikan rahmat, hidayah, berkah dan cinta-Nya kepada kita semua dan memasukkan kita kedalam golongan orang-orang yang selalu bersyukur “Amin”.

Pangkalpinang, Juli 2012

Penulis

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 Struktur Organisasi .....	28
Gambar III.2 Activity Diagram Catat Harga Barang.....	32
Gambar III.3 Activity Diagram Data Pelanggan.....	33
Gambar III.4 Activity Diagram Pemesanan Barang.....	34
Gambar III.5 Activity Diagram Pengiriman Barang.....	35
Gambar III.6 Activity Diagram Pembayaran.....	36
Gambar III.7 Activity Diagram Laporan Penjualan.....	37
Gambar III.8 Activity Use Case Diagram.....	43
Gambar IV.1 Entity Relationship Diagram.....	47
Gambar IV.2 Transformasi Diagram ER ke LRS.....	48
Gambar IV.3 Logical Record Structure(LRS) .....	49
Gambar IV.4 Struktur Tampilan.....	59
Gambar IV.5 Rancangan Layar Menu Utama.....	60
Gambar IV.6 Rancangan Layar Menu Master .....	61
Gambar IV.7 Rancangan Layar Entry Data Pelanggan .....	62
Gambar IV.8 Rancangan Layar Entry Data Barang .....	63
Gambar IV.9 Rancangan Layar Menu Transaksi .....	64
Gambar IV.10 Rancangan Layar Form Pesanan .....	65
Gambar IV.11 Rancangan Layar Cetak Nota.....	66
Gambar IV.12 Rancangan Layar Menu Surat Jalan .....	67
Gambar IV.13 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan .....	68
Gambar IV.14 Rancangan Layar Cetak Laporan Pemesanan .....	69

Gambar IV.15 Sequence Diagram Entry Data Pelanggan .....	70
Gambar IV.16 Sequence Diagram Entry Data Barang .....	71
Gambar IV.18 Sequence Diagram Entry Data Pesanan.....	72
Gambar IV.19 Sequence Diagram Cetak Nota.....	73
Gambar IV.20 Sequence Diagram Cetak Surat Jalan .....	74
Gambar IV.21 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan .....	75
Gambar IV.22 Sequence Diagram Cetak Laporan Pemesanan .....	76
Gambar IV.23 Rancangan Class Diagram (Entity Class) .....	77



## DAFTAR LAMPIRAN






LAMPIRAN A : KELUARAN SISTEM BERJALAN.....	81
LAMPIRAN A-1 : NOTA.....	82
LAMPIRAN A-2 : SURAT JALAN.....	83
LAMPIRAN A-3: LAPORAN PENJUALAN.....	84
LAMPIRAN B : MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	85
LAMPIRAN B-1 : DATA PELANGGAN.....	86
LAMPIRAN B-2 : DATA BARANG.....	87
LAMPIRAN B-3 : DATA PESANAN.....	88
LAMPIRAN C: RANCANGAN KELUARAN.....	89
LAMPIRAN C-1 : NOTA.....	90
LAMPIRAN C-2 : SURAT JALAN.....	91
LAMPIRAN C-3 : LAPORAN PENJUALAN.....	92
LAMPIRAN C-4 : LAPORAN PEMESANAN.....	93
LAMPIRAN D : RANCANGAN MASUKAN.....	94
LAMPIRAN D-1 : DATA PELANGGAN.....	95
LAMPIRAN D-2 : DATA BARANG.....	96
LAMPIRAN D-3 : DATA PESANAN.....	97
LAMPIRAN E : SURAT KETERANGAN RISET.....	98
LAMPIRAN E-1 : SURAT KETERANGAN.....	99

## **DAFTAR TABEL**

Tabel IV.1 Tabel Relational Pelanggan .....	50
Tabel IV.2 Tabel Relational Pesanan.....	50
Tabel IV.3 Tabel Relational Isi .....	50
Tabel IV.4 Tabel Relational Nota.....	50
Tabel IV.5 Tabel Relational Surat Jalan .....	50
Tabel IV.6 Tabel Relational Kirim.....	51
Tabel IV.7 Tabel Relational Tabel Barang.....	51
Tabel IV.8 Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	51
Tabel IV.9 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	52
Tabel IV.10 Spesifikasi Basis Data Isi .....	52
Tabel IV.11 Spesifikasi Basis Data Nota.....	53
Tabel IV.12 Spesifikasi Basis Data Surat Jalan .....	54
Tabel IV.13 Spesifikasi Basis Data Kirim .....	54
Tabel IV.14 Spesifikasi Basis Data Barang .....	54

## DAFTAR SIMBOL

### Activity Diagram

	<p>Start Point</p> <p>Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p>End Point</p> <p>Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p>Activity State</p> <p>Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis</p>
	<p>Swimlane</p> <p>Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.</p>
	<p>Decision Points, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.</p>



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state

## Use Case Diagram



Actor

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



Use Case

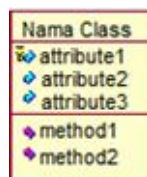
Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).



Relasi/Asosiasi

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

## 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



Multiplicity

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

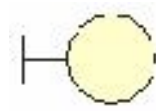
- 1            Tepat satu
- 0..\*        Nol atau lebih
- 1..\*        Satu atau lebih
- 0..1        Nol atau satu
- 5..8        range 5 s.d. 8
- 4..6,9     range 4 s.d. 6 dan 9

### Sequence Diagram



Actor

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



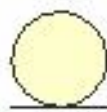
### Boundary

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 menunjukan urutan kejadian yang terjadi.



Lifeline

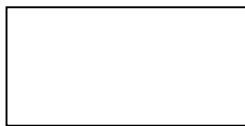
Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation



Activation

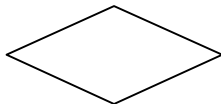
Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.

## ERD



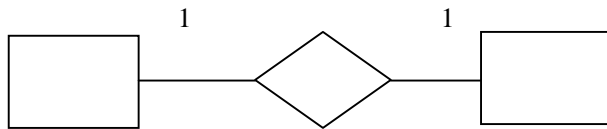
Entitas

menggambarkan kumpulan objek benda yang dapat dibedakan dengan objek yang lainnya.

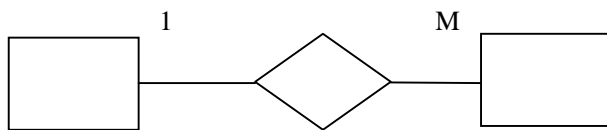


Hubungan

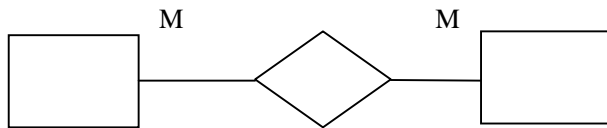
Menggambarkan himpunan antara objek yang dihubungkan oleh jalur penghubung.



Hubungan Entitas satu ke satu



Hubungan Entitas satu ke banyak



Hubungan Entitas banyak ke banyak



## DAFTAR ISI

ABSTRAKSI .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR GAMBAR .....	iv
DAFTAR LAMPIRAN .....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR SIMBOL .....	viii
DAFTAR ISI .....	xiv

## BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang .....	1
2. Masalah .....	1
3. Tujuan Penulisan .....	2
4. Batasan Masalah .....	2
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 .....	10
a. UML(Unified Modeling Langunge) .....	11
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek .....	12

1) Activity Diagram .....	12
2) Analisa Dokumen Keluaran .....	16
3) Analisa Dokumen Masukan .....	16
4) Usecase Diagram .....	16
5) Deskripsi Use Case Diagram .....	19
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek .....	19
1) ERD .....	19
2) LRS .....	21
3) Tabel .....	22
4) Spesifikasi Basis Data.....	22
5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	22
6) Rancangan Dokumen Masukan.....	22
7) Rancangan Layar Program.....	23
8) Sequence Diagram.....	23
9) Class Diagram .....	26
3. Teori Pendukung.....	26
a. Teori Sistem Penjualan .....	26
b. Sistem Penjualan Tunai .....	26

### **BAB III ANALISA SISTEM**

1. Tinjauan Organisasi .....	27
a. Sejarah Singkat .....	27
b. Struktur Organisasi .....	27
2. Analisa Proses .....	30
3. Analisa Keluaran .....	38
4. Analisa Masukan .....	39
5. Identifikasi Kebutuhan .....	41
6. Usecase Diagram .....	43
7. Deskripsi Usecase .....	44

## **BAB IV RANCANGAN SISTEM**

1. Rancangan Basis Data .....	47
a. ERD .....	47
b. Transformasi ERD ke LRS .....	48
c. LRS .....	49
d. Tabel .....	50
e. Spesifikasi Basis Data .....	51
2. Rancangan Antar Muka .....	55
a. Rancangan Keluaran .....	55
b. Rancangan Masukan .....	57
c. Rancangan Dialog Layar .....	59
1) Struktur Tampilan .....	59
2) Rancangan Layar .....	60
d. Sequence Diagram .....	70
3. Rancangan Class Diagram (Entity Class).....	77

## **BAB V PENUTUP**

1. Kesimpulan .....	78
2. Saran .....	78
Daftar Pustaka .....	80
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan .....	81
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan .....	85
Lampiran C Rancangan Keluaran .....	89
Lampiran D Rancangan Masukan.....	94
Lampiran E Surat Keterangan Riset.....	98