



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO ATK PURNA CIPTA
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**Oleh:
WAHYUNI
0922300157**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHURPANGKALPINANG
AGUSTUS 2012**



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO ATK PURNA CIPTA
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

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

Oleh :

**WAHYUNI
0922300157**

**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 : WAHYUNI
Nomor Induk Mahasiswa : 0922300157
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA TOKO ATK PURNA CIPTA
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI
OBYEK

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika



(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, 28 Agustus 2012

Dosen Pembimbing

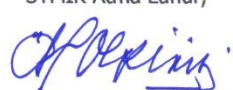

(Hilyah Magdalena, M.Kom)

Panitia Penguji :

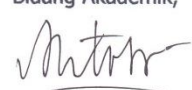
Ketua, 30/12/08

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Anggota,

(Ari Amir Alkodri, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

(Hadi Santoso, M.Kom)

ABSTRAKSI

Penjualan merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap toko, terutama yang bergerak dibidang perdagangan. Untuk membantu dan mengawasi kegiatan penjualan, maka diperlukan dukungan sistem informasi yang baik, sehingga dapat mengikuti perkembangan toko yang sedang berjalan. Hal ini disebabkan semakin banyaknya transaksi dan besarnya biaya transaksi yang terjadi yang sampai saat ini dokumen-dokumen penjualan maupun laporan penjualan masih ditangani secara manual.

Toko ATK Purna Cipta adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan Alat tulis kantor dan fotocopy. Sistem pengolahan data penjualan sampai saat ini masih dilakukan dengan cara manual, sehingga sering timbul keterlambatan informasi yang dihasilkan, seperti pembuatan laporan penjualan yang tidak pernah dibuat tepat pada waktunya.

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

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulis panjatkan segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT Yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga kami dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (TA) dengan judul “Sistem Penjualan Tunai pada TOKO ATK PURNA CIPTA ” dengan apa yang kami harapkan. Kami bersyukur karena dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (TA) ini tepat pada waktu yang telah di tentukan. Dan sesuai dengan apa yang disarankan.

Atas segala bantuan, petunjuk, kesempatan dan bimbingan yang telah diberikan, kami sebagai penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, terima kasih telah memberikan kesahatan dan kesabaran kepada kami, sehingga terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua dan seluruh keluarga kami yang telah memberikan Do’a restu dan dorongan serta motivasinya.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc. selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
5. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
6. Ibu Hilyah Magdalena, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
7. Bapak H. Sampurno selaku pimpinan dan pemilik CV. SAMPURNA CIPTA.
8. Karyawan CV. SAMPURNA CIPTA yang telah banyak membantu saya selama riset.
9. Serta seluruh pihak yang membantu, berpartisipasi dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

Sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan dan kehilafan kami sebagai penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir (TA) ini, oleh karena itu pula kami sebagai penulis sangat mengharapkan masukan, saran atau kritikan yang bersifat membangun, guna meningkatkan isi dalam mutu penulisan pada Laporan Tugas Akhir di kemudian hari.

Semoga Laporan Tugas Akhir (TA) ini bermanfaat , hendaknya bagi semua pihak, terutama untuk kalangan *Civitas Akademis ATMA LUHUR* Pangkalpinang maupun pihak lain pada umumnya. Dan kami sebagai penulis berharap jika terdapat kesalahan - kesalahan yang ada pada Laporan Tugas Akhir (TA) ini kami sebagai penulis mohon ma'af.

Pangkalpinang, Juli 2012

Penulis

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar II.1 Simbol Star Point | 13 |
| Gambar II.2 Simbol End Point | 13 |
| Gambar II.3 Simbol Activity | 14 |
| Gambar II.4 Simbol Black Hole Activities | 14 |
| Gambar II.5 Simbol Miracle Activities | 14 |
| Gambar II.6 Simbol Decision Point | 14 |
| Gambar II.7 Simbol Guard | 15 |
| Gambar II.8 Simbol Swimlane | 15 |
| Gambar II.9 Simbol Actor..... | 16 |
| Gambar II.10 Simbol Use Case | 17 |
| Gambar II.11 Simbol Association | 17 |
| Gambar II.12 Simbol Entity | 19 |
| Gambar II.13 Simbol Relasi | 19 |
| Gambar II.14 Simbol Atribut Pada Entity | 19 |
| Gambar II.15 Simbol Actor | 22 |
| Gambar II.16 Simbol Entity | 22 |
| Gambar II.17 Simbol Boundary | 23 |
| Gambar II.18 Simbol Control | 23 |
| Gambar II.19 Simbol Message | 23 |
| Gambar II.20 Simbol Recursive | 23 |
| Gambar II.21 Simbol Activation | 24 |
| Gambar II.22 Simbol Lifeline | 24 |
| Gambar II.23 Class Diagram | 25 |
| Gambar III.1 Bagan Struktur Organisasi | 29 |
| Gambar III.2 Activity Diagram Pencatatan Harga ATK | 32 |
| Gambar III.3 Activity Diagram Pemesanan | 33 |
| Gambar III.4 Activity Diagram Pembayaran | 34 |
| Gambar III.5 Activity Diagram Laporan Penjualan | 35 |
| Gambar III.6 Use Case Diagram | 39 |

| | |
|--|----|
| Gambar IV.1 Entity Relationship Diagram..... | 43 |
| Gambar IV.2 Transformasi Diagram ERD ke LRS | 44 |
| Gambar IV.3 Logical Record Structure | 45 |
| Gambar IV.4 Struktur Tampilan..... | 53 |
| Gambar IV.5 Rancangan Layar Form Menu Utama..... | 54 |
| Gambar IV.6 Rancangan layar Form Master | 54 |
| Gambar IV.7 Rancangan Layar Form Entry Data Pelanggan..... | 55 |
| Gambar IV.8 Rancangan Layar Form Entry Data ATK..... | 56 |
| Gambar IV.9 Rancangan Layar Form Menu Transaksi..... | 57 |
| Gambar IV.10 Rancangan Layar Form Entry Data Pesanan..... | 58 |
| Gambar IV.11 Rancangan Layar Form Cetak Nota | 59 |
| Gambar IV.12 Rancangan Layar Form Cetak Laporan | 59 |
| Gambar IV.13 Sequence Diagram Entry Data Pelangan | 60 |
| Gambar IV.14 Sequence Diagram Entry Data ATK | 61 |
| Gambar IV.15 Sequence Diagram Entry Data Pesanan..... | 62 |
| Gambar IV.16 Sequence Diagram Cetak Nota..... | 63 |
| Gambar IV.17 Sequence Diagram Cetak Laporan Harian..... | 64 |
| Gambar IV.18 Class Diagram | 65 |

DAFTAR LAMPIRAN

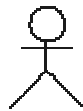
| | | Halaman |
|-------------------|-------------------------------------|-----------|
| Lampiran A | Keluaran Sistem Berjalan | |
| A-1 | Nota | 70 |
| A-2 | Laporan Penjualan | 71 |
| Lampiran B | Masukan Sistem Berjalan | |
| B-1 | Data Barang | 73 |
| B-2 | Data Pelanggan | 74 |
| B-3 | Data Pesanan | 75 |
| Lampiran C | Rancangan Keluaran | |
| C-1 | Nota | 77 |
| C-2 | Laporan Penjualan | 78 |
| Lampiran D | Rancangan Masukan | |
| D-1 | Data Barang | 80 |
| D-2 | Data Pelanggan | 81 |
| D-2 | Data Pesanan | 82 |
| Lampiran E | Surat Keterangan Riset | 84 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel IV.1 Tabel Data Pelanggan..... | 46 |
| Tabel IV.2 Tabel Data ATK..... | 46 |
| Tabel IV.3 Tabel Data Pesanan | 46 |
| Tabel IV.4 Tabel Detail Pesan..... | 46 |
| Tabel IV.5 Tabel Data Nota | 47 |
| Tabel IV.6 Spesifikasi Basis Data Pelanggan | 47 |
| Tabel IV.7 Spesifikasi Basis Data Pesanan..... | 48 |
| Tabel IV.8 Spesifikasi Basis Data Pesan | 49 |
| Tabel IV.9 Spesifikasi Basis Data ATK | 49 |
| Tabel IV.10 Spesifikasi Basis Data Nota..... | 50 |

DAFTAR SIMBOL

1. 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.

2. Activity Diagram



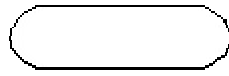
Start State

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.



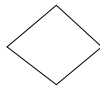
Transition to self

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



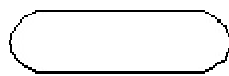
Transition State

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



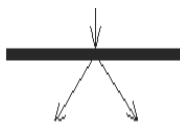
Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



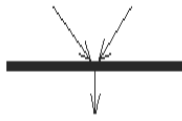
State

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.



Fork

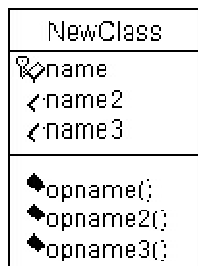
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

3. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.

Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, *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 *object* dari *class*, yang mempengaruhi *behaviour*.



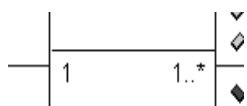
Association

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.

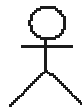


Multiplicity

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

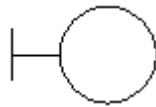
| | |
|--------|----------------------|
| 1 | Tepat satu |
| 0..* | Nol atau lebih |
| 1..* | Satu atau lebih |
| 0..1 | Nol atau satu |
| 5..8 | range 5 s.d. 8 |
| 4..6,9 | range 4 s.d. 6 dan 9 |

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.



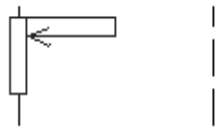
Entity

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



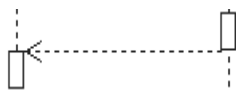
Object Message

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

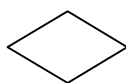
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

5. Simbol Diagram hubungan Entitas



Entitas

Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-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..... | 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 | 10 |
| 2. Analisa Rancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML..... | 10 |
| a. UML (Unified Modeling Language)..... | 11 |
| b. Analisa System Berorientasi Obyek | 13 |
| 1) Activity Diagram..... | 13 |
| 2) Analisa Dokumen Keluaran..... | 15 |
| 3) Analisa Dokumen Masukan..... | 15 |
| 4) Usecase Diagram..... | 15 |

| | |
|--|----|
| 5) Deskripsi Usecase | 18 |
| c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek | 18 |
| 1) ERD | 18 |
| 2) LRS | 20 |
| 3) Tabel | 20 |
| 4) Spesifikasi Basis Data | 21 |
| 5) Rancangan Dokumen Keluaran | 21 |
| 6) Rancangan Dokumen Masukan | 21 |
| 7) Rancangan Layar Program | 21 |
| 8) Sequence Diagram | 22 |
| 9) Class Diagram (Entity Class) | 24 |
| 3. Sistem Informasi Penjualan Tunai | 26 |

BAB III ANALISA SISTEM

| | |
|---|----|
| 1. Tinjauan Organisasi | 28 |
| a. Sejarah Berdirinya Organisasi | 28 |
| b. Struktur Organisasi | 28 |
| 1) Struktur Organisasi | 28 |
| 2) Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab | 29 |
| 2. Proses Bisnis | 30 |
| 3. Analisa Keluaran | 35 |
| 4. Analisa Masukan | 36 |
| 5. Identifikasi Kebutuhan | 38 |
| 6. Usecase Diagram | 39 |
| 7. Deskripsi Usecase | 40 |

BAB IV RANCANGAN SISTEM

| | |
|----------------------------------|----|
| 1. Rancangan Basis Data | 43 |
| a. ERD | 43 |
| b. Transformasi ERD ke LRS | 44 |

| | |
|----------------------------------|----|
| c. LRS | 45 |
| d. Relasi/Tabel | 46 |
| e. Spesifikasi Basis Data | 47 |
| 2. Rancangan Antar Muka | 50 |
| a. Rancangan Keluaran | 50 |
| b. Rancangan Masukan | 51 |
| c. Rancangan Dialog Layar | 53 |
| 1) Struktur Tampilan | 53 |
| 2) Rancangan Layar | 54 |
| d. Sequence Diagram | 60 |
| 3. Rancangan Class Diagram | 65 |

BAB V PENUTUP

| | |
|--|----|
| 1. Kesimpulan..... | 66 |
| 2. Saran | 66 |
| Daftar Pustaka | 68 |
| Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan..... | 69 |
| Lampiran B Masukan Sistem Berjalan | 72 |
| Lampiran C Rancangan Keluaran | 76 |
| Lampiran D Rancangan Masukan | 79 |
| Lampiran E Surat Keterangan Riset | 83 |