



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI
PADA
TOKO PANCA MAKMUR SUNGAILIAT
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

**IRA ZAMIRA
0922300220**

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



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI
PADA
TOKO PANCA MAKMUR SUNGAILIAT
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

IRA ZAMIRA

0922300220

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



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

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : IRA ZAMIRA
Nim : 0922300220
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI
PADA TOKO PANCA MAKMUR SUNGAILIAT DENGAN
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, Juli 2012

Dosen Pembimbing

(Hilyah Magdalena, M.Kom)



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

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : IRA ZAMIRA
NIM : 0922300220
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA TOKO PANCA MAKMUR SUNGAILIAT
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, Agustus 2012

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Dosen Pembimbing,

(Hilyah Magdalena, M.Kom)

Panitia Penguji

Ketua,

(Eka Pebriyanto, M.Kom)

Anggota,

(Wishnu Aribowo P.M.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

(Hadi Santoso, M.Kom)

ABSTRAKSI

Toko Panca Makmur adalah salah satu yang bergerak di bidang sembako. Toko ini terletak di Jln. Jend. Sudirman No. 54 Sungailiat Bangka Belitung. Dalam menangani proses pembelian pada Toko Panca Makmur ini masih menggunakan sistem manual.

Dalam proses pembelian barang ini kegiatannya diawali dengan bagian pembelian menerima data supplier dan data barang dari pimpinan, setelah mencatat data barang kemudian melakukan pesanan kepada supplier yang melalui telepon atau dengan datang langsung kemudian supplier membuat nota sebagai bukti pembayaran untuk pembeli. Pada akhir bulan bagian pembelian membuat laporan pembelian untuk pemilik toko.

Proses penyelesaian pencatatan dan perhitungan yang dilakukan permasalahan tersebut sampai saat ini masih menggunakan masih manual, mulai dari proses pemesanan barang oleh bagian pembelian, sampai dengan proses pembuatan laporan pembelian yang ditujukan kepada pemilik toko. Hal ini menjadi salah satu penyebab terlambatnya proses pembelian dan pembuatan laporan yang cepat dan akurat untuk diberikan kepada pemilik toko.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan sistem yang terkomputerisasi dan akurat untuk mendukung perkembangan usaha dan peningkatan proses pembelian di Toko Panca Makmur, sistem tersebut diusulkan agar dapat mengatasi permasalahan atau kendala yang sering ditemui pada sistem yang sedang berjalan dengan memanfaatkan sistem yang diusulkan ini secara benar, kemungkinan pengawasan dan control terhadap proses pembelian menjadi lebih efektif 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 Toko Panca Makmur Sungailiat.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi Diploma Tiga (D3) Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan Tugas Akhir (TA) adalah ” **Sistem Informasi Pembelian Tunai Pada Toko Panca Makmur Sungailiat** ”.

Dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir (TA) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghanturkan 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. Suamiku dan anakku dirga pratama tercinta dan tersayang yang telah memberikan semangat dan do'a dalam penyelesaian Tugas Akhir (TA) ini.
3. 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.
4. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.
6. Bapak Eka Pebriyanto, M.Kom, selaku penguji I TA (Tugas Akhir).
7. Bapak Wishnu Aribowo P.M,Kom, selaku penguji II TA (Tugas Akhir)
8. Ibu Hilyah Magdalena, M.Kom, selaku dosen pembimbing TA (Tugas Akhir).

9. Teman-teman dan rekan kerja yang telah membantu saya dalam Pengaturan jadwal kerja dalam kegiatan kuliah ini.
7. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.
8. Pimpinan Toko Panca Makmur yang telah banyak membantu penulis dalam mengadakan riset.
9. 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.....	22
Gambar III.2 : Activity Diagram Proses Pemesanan Barang.....	24
Gambar III.3 : Activity Diagram Proses Pembayaran.....	25
Gambar III.4 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Pembelian.....	25
Gambar III.5 : Use Case Diagram Sistem Usulan.....	30
Gambar IV.1 : Entity Relationship Diagram.....	35
Gambar IV.2 : Transformasi Diagram ER ke Logical Record Structure..	36
Gambar IV.3 : Logical Record Structure (LRS)	37
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan	45
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Form Menu Utama	46
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Form Menu Utama Master	46
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Form Entry Supplier.....	47
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Form Entry Barang.....	48
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Form Menu Utama Transaksi.....	49
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Form Cetak Pesanan.....	50
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Form Entry Faktur.....	51
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Form Cetak Laporan Pembelian.....	51
Gambar IV.13 : Sequence Diagram Entry Supplier	52
Gambar IV.14 : Sequence Diagram Entry Barang	53
Gambar IV.15 : Sequence Diagram Cetak Pesanan	54
Gambar IV.16 : Sequence Diagram Entry Faktur	55
Gambar IV.17 : Sequence Diagram Cetak Laporan Pembelian	56
Gambar IV.18 : Class Diagram	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Pesanan	61
Lampiran A-2 : Laporan Pembelian	62
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Faktur	63
Lampiran B-2 : Data Supplier	64
Lampiran B-3 : Data Barang	65
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1 : Pesanan	66
Lampiran C-2 : Laporan Pembelian	67
Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan	
Lampiran D-1 : Faktur	68
Lampiran D-2 : Data Supplier	69
Lampiran D-3 : Data Barang	70
Lampiran E : Surat Lampiran Keterangan Riset	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Supplier	38
Tabel IV.2 : Tabel Pesanan.....	38
Tabel IV.3 : Tabel Isi	38
Tabel IV.4 : Tabel Barang	38
Tabel IV.5 : Tabel Faktur	39
Tabel IV.6 : Spesifikasi Basis Data Supplier.....	39
Tabel IV.7 : Spesifikasi Basis Data Pesanan	40
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Isi	40
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Barang.....	41
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Faktur.....	42

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



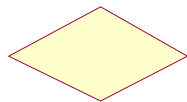
End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi.



Swimlane

Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

Transition to self

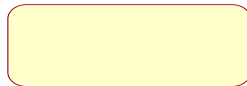


Menggambarkan hubungan antara state atau activity yang kembali kepada state atau activity itu sendiri.



Transition

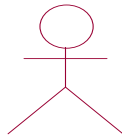
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.



State

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

2. 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.

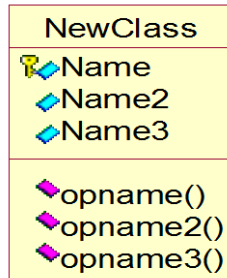
<< include >>

Pemanggilan use case oleh use lain.

<<extend>>

Perluasan use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

3. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, *method*.

Association

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

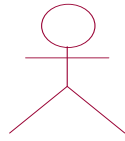
Multiplicity

1 1..*

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

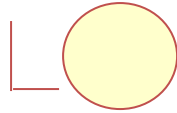
- 1 Tepat satu
- 0..* Nol atau lebih
- 1..* Satu atau lebih
- 0..1 Nol atau Satu
- 5..8 range 5 s.d.8
- 4..6, 9 range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem.



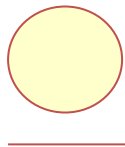
Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain dan merupakan Pembatas sistem dengan dunia Luar



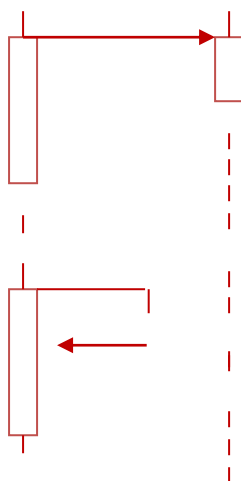
Control

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



Entity

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

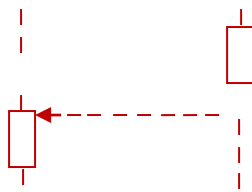


Object Message

Menggambarkan pesan / hubungan antar object, 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

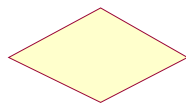
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata / tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

5. **Entity Relationship Diagram (ERD)**



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 antar 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 PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. 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 Informasi	9
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML.....	9
a. <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	9
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	10
1) Activity Diagram.....	10
2) Analisa Dokumen Keluaran	12
3) Analisa Dokumen Masukan	12

4) Use Case Diagram.....	13
5) Deskripsi Use Case Diagram	14
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	14
1) <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	15
2) <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	16
3) Tabel	17
4) Spesifikasi Basis Data.....	17
5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	17
6) Rancangan Dokumen Masukan.....	17
7) Rancangan Layar Program.....	17
8) Sequence Diagram	17
9) Class Diagram (<i>Entity Class</i>).....	19
3. Teori Pendukung (Pembelian Tunai)	20
a. Pengertian Pembelian.....	20
b. Fungsi Pembelian.....	20
c. Peran Penting Pembelian.....	20

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi	21
a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	21
b. Struktur Organisasi.....	21
1) Struktur Organisasi.....	22
2) Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	22
2. Analisa Proses	23
a. Proses Bisnis	23
b. Activity Diagram.....	24
3. Analisa Keluaran.....	26
4. Analisa Masukan.....	27
5. Identifikasi Kebutuhan.....	28
6. Use Case Diagram.....	30
7. Deskripsi Use Case	31

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data.....	35
a. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	35
b. Transformasi Diagram ER ke Logical Record Structure ...	36
c. LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	37
d. Tabel.....	38
e. Spesifikasi Basis Data.....	39
2. Rancangan Antar Muka.....	42
a. Rancangan Keluaran	42
b. Rancangan Masukan	43
c. Rancangan Dialog Layar.....	45
1) Struktur Tampilan	45
2) Rancangan Layar.....	46
d. Sequence Diagram	52
3. Rancangan Class Diagram	57

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	58
2. Saran.....	58
Daftar Pustaka	60
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	61
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	63
Lampiran C Rancangan Keluaran	66
Lampiran D Rancangan Masukan	68
Lampiran E Surat Keterangan Riset.....	71
Kartu Bimbingan	