



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO BANGUNAN TUNAS MEKAR
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh:

R.A. RATIH EKA PUSPITA

0922300197

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



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO BANGUNAN TUNAS MEKAR
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

R.A. RATIH EKA PUSPITA

0922300197

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

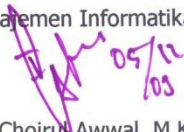


SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TELAH BERHASIL LULUS SIDANG TUGAS AKHIR

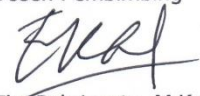
Nama : R. A. RATIH EKA PUSPITA
Nomor Induk Mahasiswa : 0922300197
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA TB. TUNAS MEKAR
PANGKALPINANG DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika


(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, Agustus 2012

Dosen Pembimbing


(Eka Pebriyanto, M.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,


(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Anggota,


(Elly Yanuarti, 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 Bangunan Tunas Mekar adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan alat bangunan. 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

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberika Rahmat, Hidayah serta kekuatan Lahir dan Batin, sehingga dalam kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir (TA) “Sistem Informasi Penjualan Tunai pada Toko H.Hasan” tepat pada waktunya.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam menyelesaikan laporan ini. Kiranya tidak ada ucapan yang lebih baik kecuali rasa terima kasih kepada :

1. Alllah SWT yang telah memberikan hidayah dan karunianya kepada kami, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (TA).
2. Tidak lupa juga kepada kedua orang tua kami yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik moril maupun materil.
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. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom selaku pembimbing dalam penyusunan laporan “Sistem Informasi Penjualan Tunai pada Toko H.Hasan”.
6. Segenap Dosen serta Staf karyawan STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang yang telah banyak membantu.
7. Kepada seluruh teman dan rekan-rekan yang ikut terlibat dalam pembuatan laporan ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan dan berbagai keterbatasan yang penulis miliki, maka penulis hadirkan laporan ini sebagai sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya untuk bidang Informatika.

Semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak-pihak berkepentingan dengan Laporan Tugas Akhir ini.

Pangkalpinang, Juli 2012

Penulis

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Simbol Star Point	15
Gambar II.2 Simbol End Point	15
Gambar II.3 Simbol Activity	15
Gambar II.4 Simbol Black Hole Activities	15
Gambar II.5 Simbol Miracle Activities	16
Gambar II.6 Simbol Decision Point	16
Gambar II.7 Simbol Guards	16
Gambar II.8 Simbol Swimlane	16
Gambar II.9 Simbol Actor.....	18
Gambar II.10 Simbol Use Case	18
Gambar II.11 Simbol Association	19
Gambar II.12 Simbol Actor	24
Gambar II.13 Simbol Entity	25
Gambar II.14 Simbol Boundary	25
Gambar II.15 Simbol Control	25
Gambar II.16 Simbol Message	25
Gambar II.17 Simbol Recursive	25
Gambar II.18 Simbol Activation	26
Gambar II.19 Simbol LifeLine	26
Gambar II.20 Class Diagram.....	27
Gambar III.1 Bagan Struktur Organisasi	31
Gambar III.2 Activity Diagram Catat Data Barang.....	33
Gambar III.3 Activity Diagram Transaksi Penjualan	34
Gambar III.4 Activity Diagram Pengiriman Barang	35
Gambar III.5 Activity Diagram Retur.....	36
Gambar III.6 Activity Diagram Laporan Penjualan	36
Gambar III.7 Use Case Diagram Sistem Usulan.....	42
Gambar IV.1 Entity Relationship Diagram	48

Gambar IV.2 Transformasi Diagram ERD ke LRS	49
Gambar IV.3 LRS.....	50
Gambar IV.4 Struktur Tampilan.....	62
Gambar IV.5 Rancangan Layar Menu Utama.....	63
Gambar IV.6 Rancangan Layar Menu Master	63
Gambar IV.7 Rancangan Layar Entry Data Barang	64
Gambar IV.8 Rancangan Layar Entry Data Konsumen.....	65
Gambar IV.9 Rancangan Layar Menu Transaksi	66
Gambar IV.10 Rancangan Layar Entry Pesanan	67
Gambar IV.11 Rancangan Layar Cetak Nota.....	68
Gambar IV.12 Rancangan Layar Cetak Surat Jalan	69
Gambar IV.13 Rancangan Layar Cetak Retur.....	70
Gambar IV.14 Rancangan Layar Master Laporan.....	70
Gambar IV.15 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	71
Gambar IV.16 Sequence Diagram Entry Barang	72
Gambar IV.17 Sequence Diagram Entry Data Konsumen.....	73
Gambar IV.18 Sequence Diagram Entry Data Pesanan.....	74
Gambar IV.19 Sequence Diagram Cetak Nota.....	75
Gambar IV.20 Sequence Diagram Cetak Surat Jalan	76
Gambar IV.21 Sequence Diagram Cetak Retur	77
Gambar IV.22 Sequence Diagram Cetak Laporan penjualan	78
Gambar IV.23 Class Diagram	79

DAFTAR LAMPIRAN

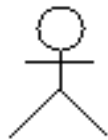
		Halaman
Lampiran A	Keluaran Sistem Berjalan	
A-1	Nota	84
A-2	Laporan Penjualan	85
A-3	Retur	86
A-4	Surat Jalan	87
Lampiran B	Masukan Sistem Berjalan	
B-1	Data Barang	89
B-2	Data Pesanan	90
Lampiran C	Rancangan Keluaran	
C-1	Nota	92
C-2	Surat Jalan	93
C-3	Retur	94
C-4	Laporan Penjualan	95
Lampiran D	Rancangan Masukan	
D-1	Data Konsumen.....	97
D-2	Data Barang	98
D-2	Data Pesanan	99
Lampiran E	Surat Keterangan Riset	101

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Tabel Notasi ERD.....	20
Tabel IV.1 Tabel Data Konsumen.....	51
Tabel IV.2 Tabel Data Pesanan	51
Tabel IV.3 Tabel Isi.....	51
Tabel IV.4 Tabel Data Barang.....	51
Tabel IV.5 Tabel Data Nota	52
Tabel IV.6 Tabel Data Surat Jalan.....	52
Tabel IV.7 Tabel Kirim.....	52
Tabel IV.8 Tabel Data Retur	52
Tabel IV.9 Tabel Kembali.....	53
Tabel IV.10 Spesifikasi Basis Data Konsumen.....	53
Tabel IV.11 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	54
Tabel IV.12 Spesifikasi Basis Data Isi Pesanan.....	54
Tabel IV.13 Spesifikasi Basis Data Barang	55
Tabel IV.14 Spesifikasi Basis Data Nota.....	56
Tabel IV.15 Spesifikasi Basis Data Surat Jalan	56
Tabel IV.16 Spesifikasi Basis Data Kirim	57
Tabel IV.17 Spesifikasi Basis Data Retur.....	57
Tabel IV.18 Spesifikasi Basis data Kembali.....	58

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



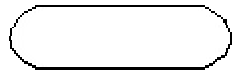
Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



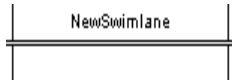
End State

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.



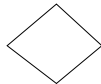
Transition to self

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.



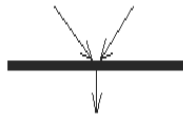
State

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.



Fork

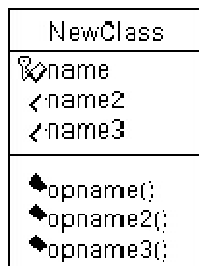
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



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*.



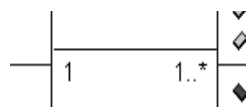
Association

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.

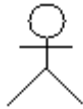


Multiplicity

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

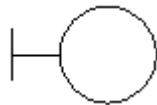
1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

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.



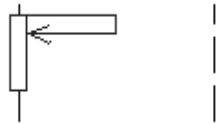
Entity

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



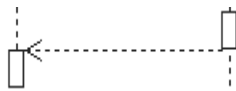
Object Message

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

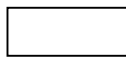
Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Object

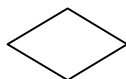
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

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.