



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA
HIKMAH CELLULAR
LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

OLEH :

NIM	NAMA
0622300092	MAYUDHI SUSANTO

NOMOR KKP : 003/KKP/SAL/ARI/JUNI/2010

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

**SEMESTER GENAP
2009/2010**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program studi : Manajemen Informatika
Jenjang : D3
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA HIKMAH CELL

NIM	NAMA
0622300092	MAYUDHI SUSANTO

Disetujui pada periode semester Genap Tahun Akademik 2009/2010

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

Pangkalpinang, Juli 2010
Dosen Pembimbing

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

(Ari Amir Alkodri, S.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan kuliah kerja praktek ini, disusun oleh :

NAMA : MAYUDHI SUSANTO

NIM : 0622300092

Berdasarkan kegiatannya pada HIKMAH CELL dari Tanggal 12 Mei 2010 s/d tanggal 08 juli 2010, disetujui oleh :

Ketua Program Studi Manajemen Informatika

Stmik Atma Luhur

Tanggal:

Dosen Pembimbing KKP

Tanggal:

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

(Ari Amir Alkodri, S.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

NAMA : MAYUDHI SUSANTO NIM : 0622300092

Telah selesai melaksanakan kuliah kerja praktek pada :

Nama Instansi : HIKMAH CELL

Alamat : JL. Sungai Selan Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal : Juli 2010

(Dedii)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas berkah dan rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan Laporan KKP yang berjudul "SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA COUNTER".

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

Dalam proses penyusunan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala nikmat kesabaran dan kesehatan yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ari Amir Alkodri, S.Kom selaku Dosen Pembimbing.
5. Bapak Dedi selaku pemilik counter Hikmah Cell.
6. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini serta teman-teman yang tidak dapat disebut satu persatu.

Akhir kata, penulis berharap Laporan KKP ini dapat berguna bagi semua pembaca yang ingin mempelajari dan memahami laporan ini. Penulis juga sangat mengharapkan masukan – masukan serta kritikan konstruktif yang diperlukan untuk penyempurnaan laporan ini.

Pangkalpinang, Juli 2010

Penulis

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari aktifitas



End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state



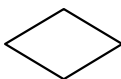
Activity State

Menggambarkan proses bisnis



Synchronization

Menunjukkan apabila ada dua atau lebih aliran (transisi) yang bertemu atau yang bercabang atau ada transisi paralel.



Decision

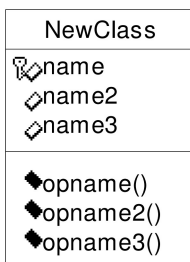
Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktifitas

Class Diagram



Class

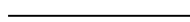
Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.

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*.



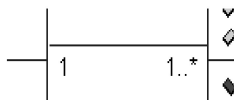
Association

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

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi Hikmah Cell	7
Gambar 3.1 : Activity diagram Proses Transaksi Penjualan	17
Gambar 3.2 : Activity diagram Cetak Laporan Penjualan	18
Gambar 3.3 : Pemodelan Data Konseptual.....	19
Gambar 3.4 : Logical Record Structure.....	20
Gambar 3.5 : Struktur Tampilan	27
Gambar 3.6 : Rancangan Layar Form Menu Utama	28
Gambar 3.7 : Rancangan Layar Form Master	29
Gambar 3.8 : Rancangan Layar Form Entry Voucher	30
Gambar 3.9 : Rancangan Layar Form entry pelanggan	30
Gambar 3.10 : Rancangan Layar Form Menu transaksi.....	31
Gambar 3.11 : Rancangan Layar Form Entry Pesanan	31
Gambar 3.12 : Rancangan Layar Form Entry Nota	32
Gambar 3.13 : Rancangan Layar Form Cetak Laporan.....	33
Gambar 3.14 : Rancangan Layar Form Cetak Laporan Penjualan.....	33

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Rational Data Model PELANGGAN	21
Tabel 4.2 : Rational Model PESANAN	21
Tabel 4.3 : Rational Data Model VOUCHER	21
Tabel 4.4 : Rational Data Model DETAIL_ISI	21
Tabel 4.5 : Rational Data Model NOTA	21
Tabel 4.6 : Spesifikasi Basis Data PELANGGAN	22
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data PESANAN	23
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Data VOUCHER	24
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data DETAIL_ISI	25
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data NOTA.....	26

LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1 : Formulir Masukan dan Keluaran	38
LAMPIRAN 2 : Listing Program	38
LAMPIRAN 3 : Bentuk Hasil Keluaran Program.....	68
LAMPIRAN 4 : Lembar Berita Acara	71