



**SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI
PADA
TOKO NABILA PANGKALPINANG**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
0722300042	FITRIDA RIZKI
0822300251	JUHAIRI
0822300260	JEFRI

**NOMOR KKP : 001 /KKP/SAL/EKA/JAN/2011
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

**SEMESTER GASAL
2010/2011**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang : D3
Judul : SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI
PADA TOKO NABILA PANGKALPINANG

NIM	NAMA
0722300042	FITRIDA RIZKI
0822300251	JUHAIRI
0822300260	JEFRI

Disediujul pada periode semester Gasal tahun ajaran 2010/2011

Pangkalpinang, 23 Januari 2011

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika
Ibnu Choirul Awwal, S.Kom

Dosen Pembimbing KKP
Eka Pebriyanto, S.Kom



LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Menyatakan bahwas :

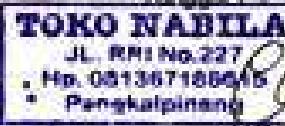
1. Fitrida Riski (0722300042)
2. Juhaini (0822300251)
3. Jefri (0822300260)

Telah mengumpulkan data selama kurang lebih 2 (Dua) bulan, mulai dari 20 November 2010 s/d 25 Januari 2011. Pada Instansi

Nama Instansi : Toko Nabila Pangkalpinang
Alamat : Jl. Ahmad RRI No. 227

Pembimbing Praktek

Tanggal : 25 Januari 2011



KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan puji dan syukur atas ke hadirat Allah SWT dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, karena berkat Rahmat dan Karunia-nya penulis dapat menyelesaikan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini sebagaimana yang diharapkan.

Adapun maksud dan tujuan penyusunan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Diploma (D3) Program studi Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika (STMIK) Atma Luhur Pangkapinang.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas KKP (kuliah Kerja Praktek) ini dengan sebaik-baiknya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini, penulis memperoleh banyak bantuan berupa bimbingan, petunjuk, kritik yang membangun dan saran yang baik secara lisan maupun tulisan. Untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, motivasi, keringanan dan petunjuk kepada penulis.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc Selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
4. Bapak Eka Pebriyanto, S.Kom selaku dosen pembimbing KKP (Kuliah Kerja Praktek).
5. Kepada pemilik toko Nabila yang banyak membantu memberikan masukan dan informasi kepada penulis sehingga memudahkan penulis dalam menyelesaikan KKP (Kuliah Kerja Praktek).

6. Sahabat-sahabat dan keluarga yang selalu mendoakan dan memotivasi serta memberikan saran-saran yang membangun dalam menyelesaikan KKP (Kuliah Kerja Praktek).

Akhir kata, penulis hanya bisa mendoakan semoga Allah SWT menerima serta membalas segala amal baik yang telah diberikan dan penulis berharap kepada pembaca, kiranya Kuliah Kerja Praktek ini dapat bermanfaat dan berguna khususnya bagi orang-orang yang lebih bersyukur dengan lebih meningkatkan semua potensi yang ada pada diri kita sebagai manusia.

Pangkalpinang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram



Start point

Menggambarkan awal dari aktivitas



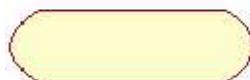
End point

Menggambarkan akhir dari aktivitas



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara activity



Activity

Menggambarkan proses bisnis.



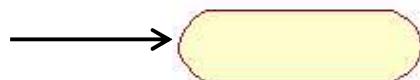
Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi.



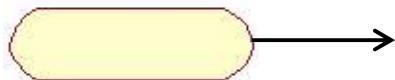
Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan actor.



Black hole activities

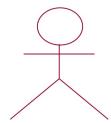
Ada masukan dan tidak ada keluaran, Biasanya digunakan jika dikehendaki dan ada satu atau lebih transisi.



Miracle activities

Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu start point dan dikehendaki ada satu atau lebih transisi.

2. Simbol usecase diagram



Actor

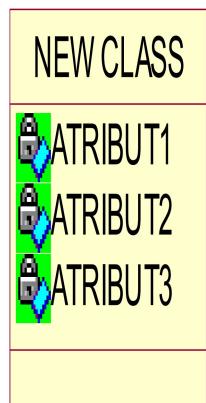
Sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan system.



Use Case

Abstraksi dari interaksi antara system dan actor.

3. Simbol class diagram



- Name class
Merupakan nama dari sebuah class.
- Attribut
Merupakan property dari sebuah class.
Melambangkan batas nilai yang mungkin ada pada objek dari class.
- Method
Suatu proses yang menganalisa suatu sistem atau produk.



Asosiasi

Menggambarkan hubungan yang terjadi

0

Zero

1

One

1....*

One or More

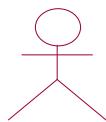
0....*

Zero or More

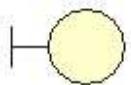
*

n

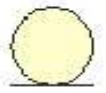
4. Sequence diagram



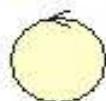
Actor Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



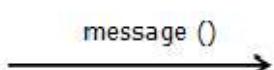
Boundary Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



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



Control digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas control, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas.



Simple Message, simbol pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain



Recursive, sebuah objek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.



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



Lifeline, garis titik - titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat activation.

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1	: Struktur Organisasi	5
Gambar 4.1	: Activity Diagram Pembelian.....	16
Gambar 4.2	: Activity Diagram Laporan	17
Gambar 4.3	: Usecase Diagram Pembelian Tunai	18
Gambar 4.4	: Pemodelan Data Konseptual	21
Gambar 4.5	: Logical Record Struktur	22
Gambar 4.6	: Struktur Tampilan	28
Gambar 4.7	: Rancangan Layar Menu Utama.....	29
Gambar 4.8	: Rancangan Layar Menu Master	29
Gambar 4.9	: Rancangan Layar Entry Menu Transaksi.....	30
Gambar 4.10	: Rancangan Layar Menu TTB	30
Gambar 4.11	: Rancangan Layar Menu Laporan	31
Gambar 4.12	: Rancangan Layar Entry Data Barang.....	31
Gambar 4.13	: Rancangan Layar Entry Data Supplier	32
Gambar 4.14	: Rancangan Layar Entry Data Pesanan.....	33
Gambar 4.15	: Rancangan Layar Cetak Pesanan.....	33
Gambar 4.16	: Rancangan Layar Entry DataTerima Beli.....	34
Gambar 4.17	: Rancangan Layar Laporan Pembelian Barang	34
Gambar 4.18	: Rancangan Layar Cetak Laporan Barang	35
Gambar 4.19	: Sequence Diagram Entry Data Barang	36
Gambar 4.20	: Sequence Diagram Entry Data Supplier.....	37
Gambar 4.21	: Sequence Diagram Entry Pesanan	38
Gambar 4.22	: Sequence Diagram Cetak Pesanan.....	39
Gambar 4.23	: Sequence Diagram Entry TTB	40
Gambar 4.24	: Sequence Diagram Cetak Laporan Pembelian	41
Gambar 4.25	: Sequence Diagram Cetak Laporan Barang.....	42

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Relational Data Supplier	22
Tabel 4.2 : Relational Data Pesanan.....	22
Tabel 4.3 : Relational Data Isi	23
Tabel 4.4 : Relational Data Barang	23
Tabel 4.5 : Relational Data TTB	23
Tabel 4.6 : Relational Data Kirim.....	23
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basisdata Supplier	24
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basisdata Pesanan	24
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basisdata Isi	25
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basisdata Barang	26
Tabel 4.11 : Spesifikasi Basisdata TTB.....	26
Tabel 4.12 : Spesifikasi Basisdata Kirim	27

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1 : Formulir Masukan dan Keluaran	46
LAMPIRAN 2 : Lembar Berita Acara Konsultasi	48
LAMPIRAN 3 : Lembar Berita Acara Riset.....	49

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERSETUJUAN		
LEMBAR PENGESAHAN		
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP		
KATA PENGANTAR	i	
DAFTAR SIMBOL	iii	
DAFTAR GAMBAR	ix	
DAFTAR TABEL	x	
DAFTAR LAMPIRAN	xi	
DAFTAR ISI	xii	
BAB I	PENDAHULUAN	
1.	Latar Belakang	1
2.	Masalah	1
3.	Tujuan Penulisan	2
4.	Batasan Permasalahan	2
5.	Metode Penelitian	2
6.	Sistematika Penulisan	3
BAB II	ORGANISASI	
1.	Sejarah Singkat Organisasi	5
2.	Struktur Organisasi	5
BAB III	INFRASTRUKTUR	
1.	Spesifikasi Hardware	8

	a. Teori Singkat Hardware	8
	b. Spesifikasi Hardware	10
2.	Spesifikasi Software	10
	a. Teori Singkat Software	10
	b. Spesifikasi Software	14
BAB IV	STUDI KASUS	
1.	Proses Bisnis	15
2.	Activity Diagram	15
3.	Use Case Diagram	18
	1. Use Case Diagram	18
	2. Deskripsi Use Case	19
4.	Rancangan Basis Data	21
	a. Pemodelan Data Konseptual	21
	b. Logical Record Structure	22
	c. Tabel	22
	d. Spesifikasi Basisdata	23
5.	Struktur Tampilan	28
6.	Rancangan Layar	29
7.	Sequence Diagram	36
BAB V	PENUTUP	
1.	Kesimpulan	43
2.	Saran	43

Daftar Pustaka	45
LAMPIRAN 1 : Formulir Masukan dan Keluaran	46
LAMPIRAN 2 : Lembar Berita Acara Konsultasi	48
LAMPIRAN 3 : Lembar Berita Acara Riset.....	49