



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
BALIANK DISTRO – OUTLET - BUTIK
LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Oleh :

NAMA	NIM
1. 0722300146	FERA KURNIATI
2. 0822300189	ISRA PRIYANTI

Nomor KKP : 002/KKP/SAL/OKI/JAN/2010

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

SEMESTER GASAL

KKP. 2010/2011



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang : Diploma III (D3)
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA BALKAN
DISTROOUTLET-BUTIK PANGKALPINANG

NIM NAMA

1. 0722300146 Fera Kurniati
2. 0822300189 Isra Priyanti

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)



Pangkalpinang, Januari 2011
Dosen Pembimbing

(Eka Pebriyanto, S.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

Fera Kurniati (0722300146)
Isra Priyanti (0822300189)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada

Nama Instansi : BALIANK-DISTRO-OUTLET-BUTIK

Alamat : JL. A YANI DALAM NO. 115 A-B PangkalPinang

Pembimbing Praktek

Tanggal, Januari 2011



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 tumbuh. Hal yang disebabkan semakin banyaknya transaksi dan besarnya biaya transaksi yang terjadi yang sampai sangat ini dokumen-dokumen penjualan maupun laporan penjualan masih ditangani secara manual.

BALIANK DISTRO - OUTLET – BUTIK adalah sebuah butik yang bergerak dibidang penjualan pakaian dan sejenisnya. Sistem pengolahan data penjualan perusahaan sampai saat ini masih dilakukan dengan cara manual, sehingga timbul keterlambatan informasi yang dihasilkan, seperti pembuatan laporan data barang yang dipesan dan terjual atau terjadi kesalahan dalam perhitungan penjumlahan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi penjualan yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan perusahaan, sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem yang sedang berjalan. Dengan memanfaatkan sistem yang diusulkan ini secara benar, kemungkinan pengawasan atau control terhadap pemrosesan order penjualan manjadi lebih muda dan efisien.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT serta sholawat dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini sebagaimana yang diharapkan.

Adapun maksud dan tujuan penyusunan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program diploma (D3) Program Studi Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR.

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

Dengan menyusun tugas ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak, Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur PangkalPinang
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, selaku Ketua) Program Studi Manajemen Informatika.
3. Bapak Eka Pebriyanto, S. Kom, selaku Dosen Pembimbing KKP.
4. Bapak Ridholvo, selaku pemilik Baliangk Distro Outlet - Butik.
5. Keluarga besarku dikampung halaman,ibu dan ayah yang udah ngasih dukungan dan doanya.
6. Teman-teman dikost, Ramlan, Oka, Awen, Riyan yang sudah banyak membantu.
7. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini semua teman-temanku yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan kami terima dengan senang hati. Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Pangkalpinang, Januari 2011

(Penulis)

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi.....	6
Gambar 3.1 : Deployment Diagram	11
Gambar 3.2 : Component Diagram	16
Gambar 4.1 : Activity Diagram Daftar Harga Barang	18
Gambar 4.2 : Activity Diagram Penjualan Barang Dan Transaksi Pembayaran	19
Gambar 4.3 : Activity Diagram Laporan Penjualan	19
Gambar 4.1 : Conseptual Data Model	20
Gambar 4.2 : Logical Record Struktur.....	20
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan.....	24
Gambar 4.4 : Tampilan Program Menu Utama.....	24
Gambar 4.5 : Tampilan Program Menu Master	25
Gambar 4.6 : Tampilan Program Entry Data Barang	25
Gambar 4.7 : Tampilan Program Entry Data Pelanggan	26
Gambar 4.8 : Tampilan Program Menu Transaksi	26
Gambar 4.9 : Tampilan Program Entry Data Pesanan	27
Gambar 4.10 : Tampilan Program Nota	27
Gambar 4.11 : Tampilan Program Menu Laporan	28
Gambar 4.12 : Tampilan Program Cetak Laporan	28
Gambar 4.13 : Sequence Diagram Entry Barang	29
Gambar 4.14 : Sequence Diagram Entry Pelanggan	30
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Entry Pesanan	31
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Entry Cetak Nota	32
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Entry Cetak Laporan Penjualan	33

LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 : Formulir Masukan Dan Keluaran	37
Lampiran 2 : Lembar Berita Acara	42

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Relational Data Pelanggan	21
Tabel 4.2 : Relational Data Pesanan	21
Tabel 4.3 : Relational Data Detail_Pesan	21
Tabel 4.4 : Relational Data Barang	21
Tabel 4.5 : Relational Data Nota	21
Tabel 4.6 : Spesifikasi Basis Data Pelanggan	22
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data Pesanan	22
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Data Detail_Psn	23
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Barang	23
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Nota	24

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

Start State



Mengambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

End State



Mengambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

Activity



Mengambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

Swimlane



mengambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

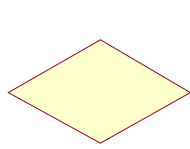
Transition to self



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

Transition State

> Megambarkan hubugan antara dua state, dua *activity* ataupun antara *state* dan activity.



Decision

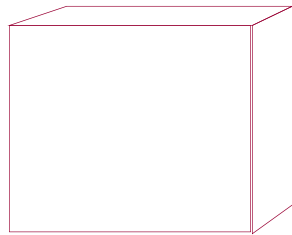
Mengambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

2. Simbol Deployment Diagram



Processor

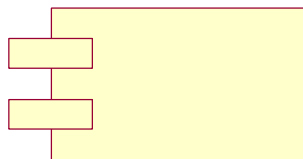
Menggambarkan perangkat keras yang mempunyai daya proses



Device

Menggambarkan perangkat keras yang tidak punya daya proses atau bersifat *dumb terminat*

Simbol Component Diagram



Component

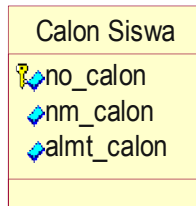
Menggambarkan modul perangkat lunak



Dependency

Menggambarkan ketergantungan antar komponen

3. Clas Diagram



Class

Mengambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu : nama, atribut, *method*. Nama menggambarkan nama dari class atau 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 *behavior*.

Association

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

Aggregate

_____◇ Mengambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.

Multiplicity

_____1 1..* Mengambarkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang liannya. 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

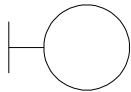
4. Sequence Diagram

Actor



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

Boundary



Mengambarkan 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



Mengambarkan " perilaku mengatur ", mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

Entity



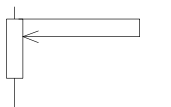
Mengambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

Object Message



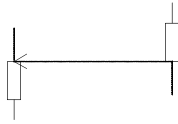
Mengambarkan pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

Message To Self



Mengambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

Return Message



Mengambarkan pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

Objek



Mengambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

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	1
3. Tujuan Penulisan	1
4. Batasan permasalahan	2
5. Metode Penelitian	2
6. Sistematika Penulisan	3
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah Singkat Baliank Distro Outlet - Butik	4
2. Stuktur Organisasi	6
3. Fungsi Dan Kegiatan Serta Tanggung Jawab	7
4. Unit Kegiatan Baliank Distro Outlet - Butik	8
BAB III INFRASTRUKTUR	
1. Spesifikasi Hardware	9
a. Teori Singkat	9
b. Spesifikasi hardware yang digunakan dalam baliank	10
2. Spesifikasi Software	11

a. Teori Singkat Tentang Software	11
b. Software yang ada pada baliangk	15

BAB IV STUDI KASUS

1. Analisa Proses Bisnis	17
2. Aturan Bisnis	18
3. Rancangan Basis Data.....	20
4. Struktur Tampilan.....	24
5. Rancangan Layar.....	24
6. Sequence Diagram.....	29

BAB-V PENUTUP

1. Kesimpulan	34
2. Saran	34

Daftar Pustaka

Lampiran