



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
YANI FURNITURE
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK**

Oleh:

NIM	NAMA
1. 0822300031	NICO RINALDI
2.0822300073	EDO ORLANDO
3. 0822300331	ANDIKA ZAIDAN

NOMOR KKP : 005/KKP/SAL/MEL/JAN/2011
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATKA
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 : Diploma III(D3)
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA YANI
FURNITURE

NIM	NAMA
1. 0822300031	NICO RINALDI
2. 0822300073	EDO ORLANDO
3. 0822300331	ANDIKA ZAIDAN

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Pangkalpinang, Januari 2011

Dosen Pembimbing

27/II
01

Melati.SN

(Melati Suci Mayasari, S.Kom)



LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan Bahwa :

NAMA	NIM
1. Nico Rinaldi	0822300031
2. Edo Orlando	0822300073
3. Andika Zaidan	0822300331

Telah selesai melaksanakan kuliah kerja praktek pada YANI FURNITURE:

Nama Instansi : YANI FURNITURE

Alamat : Jl. Jend. Sudirman Tugu Nanas Toboali



KATA PENGANTAR

Dengan segala puji syukur Alhamdulillah atas kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kasih sayang, nikmat dan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek ini dengan judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA YANI FURNITURE”

Laporan Kuliah Kerja Praktek ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk menghadapi ujian sidang akhir dalam memperoleh gelar Diploma III jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam penyusunan Kuliah Kerja Praktek ini tentu saja banyak sekali kekurangan sehingga tak lepas dari bantuan, petunjuk serta bimbingan berbagai pihak dalam memberikan pengarahannya. Maka penulis dapat menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek ini dengan baik, untuk itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

- 1) Kepada Allah SWT, atas segala nikmat kesabaran yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek ini.
- 2) Bunda dan Ayahanda tercinta, yang tiada henti-hentinya mendo'akan dan memberikan cinta serta kasihnya pada penulis, "Semoga Allah melindungi. Mencintai, dan mencurahkan kasih sayang-Nya pada beliau.
- 3) Seluruh My Family "Semoga Allah selalu mencintai dan memberikan hidayah-Nya pada mereka semua.
- 4) Bapak Drs. Djaetun HS selaku Pemilik Yayasan STMIK Atma Luhur.
- 5) Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
- 6) Ibu Melati Suci Mayasari, S.Kom selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran.
- 7) Ibu Yani selaku pimpinan Yani Furniture yang telah memberikan izin pada penulis untuk melakukan riset.

- 8) Seluruh pegawai Yani Furniture yang mana telah banyak memberikan informasi-informasi yang diperlukan penulis serta memberikan pengarahan dan masukan kepada penulis.
- 9) Untuk teman-teman ku di Kampus Biru SAL yang ga bisa disebutin satu per satu, terima kasih atas waktu dan kenangan terindahnya "Moga Sukses"
- 10) Teman-teman seperjuangan dan sepermainan ku NIKO, YOGI, ADUL. DEDI, EDO, HERI , ANDI, ANDIKA,' dan yang lainnya semangat yach "Maju Terus Pantang Mundur"
- 11) Untuk semua pihak yang turut membantu dan memberikan doa restu serta semangat dan dukungan moril meskipun namanya tidak tercantum penulis tetap mengucapkan terima kasih kepada kalian semuanya.

Sebuah pepatah mengatakan " Tak Ada Gading Yang Tak Retak" maka dengan ini penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Kerja Praktek ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak sekali kekurangannya, maka dari itu segala masukan, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Semoga laporan Kuliah Kerja Praktek ini sangat bermanfaat bagi kita semua serta pembaca umumnya, semoga Allah selalu memberikan rahmat, hidayah, berkah dan cinta-Nya kepada kita semua dan memasukkan kita ke dalam golongan orang-orang yang selalu bersyukur "Aamiin"

Pangkalpinang, Agustus 2010

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



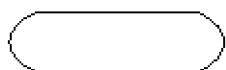
Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



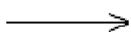
Swimlane

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*.



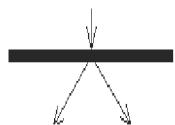
Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



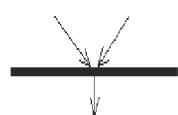
State

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.



Fork

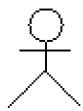
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

2. Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).



Use Case

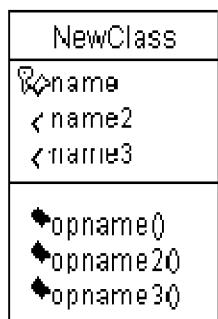
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3. ClassDiagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.

Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, *method*.

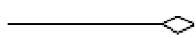
Nama menggambarkan nama dari class/objek.

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*.

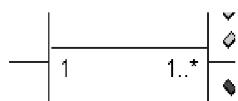
Association

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.

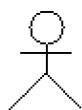


Multiplicity

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

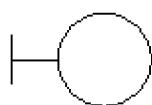
1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

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



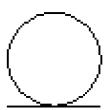
Boundary

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.



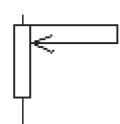
Entity

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



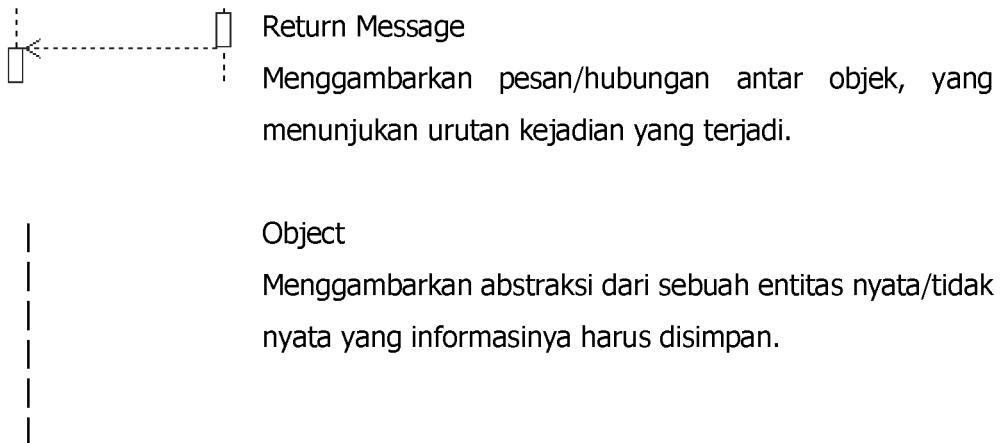
Object Message

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.



DAFTAR GAMBAR

	Halaman	
Gambar 2.1	Struktur Organisasi Yani Furniture.....	6
Gambar 4.1	Activity Diagram Pendataan Data Barang.....	16
Gambar 4.2	Activity Diagram Pemesanan dan Pembayaran Barang	17
Gambar 4.3	Activity Diagram Pengiriman Barang.....	18
Gambar 4.4	Activity Diagram Laporan Penjualan	19
Gambar 4.5	Use Case Diagram File Master dan Transaksi	20
Gambar 4.6	Class Diagram Entitas Tanpa Method.....	25
Gambar 4.7	LRS	26
Gambar 4.8	Struktur Tampilan.....	34
Gambar 4.9	Rancangan Layar Menu Utama	35
Gambar 4.10	Rancangan Layar File Master	36
Gambar 4.11	Rancangan Layar Entry Data Barang	37
Gambar 4.12	Rancangan Layar Entry Data Pelanggan	38
Gambar 4.13	Rancangan Layar File Transaksi	39
Gambar 4.14	Rancangan Layar Entry Data Pesanan	40
Gambar 4.15	Rancangan Layar Cetak Nota.....	41
Gambar 4.16	Rancangan Layar Cetak Surat Jalan.....	42
Gambar 4.17	Rancangan Layar File Laporan	43
Gambar 4.18	Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan.....	44
Gambar 4.19	Rancangan Layar Cetak Laporan Pengiriman.....	45
Gambar 4.20	Sequence Diagram Barang	46
Gambar 4.21	Sequence Diagram Pelanggan	47
Gambar 4.22	Sequence Diagram Entry Data Pesanan	48
Gambar 4.23	Sequence Diagram Cetak Nota.....	49
Gambar 4.24	Sequence Diagram Cetak Surat Jalan	50
Gambar 4.25	Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	51
Gambar 4.26	Sequence Diagram Cetak Laporan Pengiriman	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Relational Data Pelanggan.....	27
Tabel 4.2 Relational Data Pesanan.....	27
Tabel 4.3 Relational Data Detail Pesan	27
Tabel 4.4 Relational Data Model Barang	28
Tabel 4.5 Relational Data Model Nota.....	28
Tabel 4.6 Relational Data Model Surat Jalan	28
Tabel 4.7 Relational Data Detail Kirim	28
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	29
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	30
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Detail Pesan.....	30
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Barang.....	31
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Nota.....	32
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Surat Jalan.....	32
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Detail Kirim	33

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Bentuk Hasil Keluaran.....	55
Lampiran B : Bentuk Hasil Keluaran.....	57
Lampiran C : Lembar Berita Acara	59

DAFTAR ISI

Halaman

Kata Pengantar.....	i
Daftar Simbol	iii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel	xi
Daftar Lampiran.....	xii
Daftar Isi.....	xiii
BAB-I PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang	1
2. Masalah.....	1
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Ruang Lingkup/Batasan Masalah.....	2
5. Methode Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan	3
BAB-II ORGANISASI	5
1. Sejarah Singkat Yani Furniture.....	5
2. Struktur Organisasi.....	5
a. Gambar Struktur Organisai.....	5
b. Tugas dan Tanggung Jawab Pada Organisasi	6
3. Unit Kegiatan Yani Furniture.....	7
BAB-III INFRASTRUKTUR	8
1. Spesifikasi Hardware.....	8
a. Teori Singkat tentang Hardware	8
b. Spesifikasi Hardware yang ada di Yani Furniture	10
	xiii

2.	Spesifikasi Software.....	10
c.	Teori Singkat tentang Software	10
d.	Spesifikasi Software yang ada di Yani Furniture	14
BAB-IV	STUDY KASUS.....	15
1.	Proses Bisnis	15
2.	Aturan Bisnis.....	17
3.	Use Case Diagram dan Deskripsi Use case diagram	
4.	Rancangan Basis Data.....	24
a.	Class Diagram.....	25
b.	Logical Record Structure.....	26
c.	Tabel	27
d.	Spesifikasai Basisdata	28
4.	Struktur Tampilan.....	34
5.	Rancangan Layar.....	35
6.	Sequence Diagram	46
BAB-V	PENUTUP	53
1.	Kesimpulan	53
2.	Saran	53
	Daftar Pustaka	55
	Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan	56
	Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan	58
	Lampiran-C, Lembar Berita Acara	