SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI

PADA

**TOKO AKSESORIS**

**DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Oleh :


| NIM | NAMA |
|---|---|
| 1. 0822300088 | Khodijah |
| 2. 0822300111 | Devia Kristianti |


NOMOR KKP : 002/KKP/SAL/SYF/MEI/2011


PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHURPANGKALPINANG


SEMESTER GASAL

2010/2011

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

**ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Program Studi : Manajemen Informatika

Jenjang Studi : Diploma III (D3)

Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA TOKO AKSESORIS

| | NIM | NAMA |
|---|---|---|
| 1. | 0822300088 | Khodijah |
| 2. | 0822300111 | Devia Kristianti |

Pangkalpinang, April 2011

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

Dosen Pembimbing

( Ibnu Choirul Awwal, M.Kom )

(Syafrul Irawadi, M.Kom)

**LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP**

Dinyatakan bahwa :

1. Khodijah (0822300088)
2. Devia Kristianti (0822300111)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada :

Nama Instansi : TOKO AKSESORIS

Alamat : Jl. SungaiSelan (belakang BLKI)
Pangkalpinang – Bangka

Pembimbing Praktek

Tanggal :

( M. Affandi )

# KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada Toko Aksesoris.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi diploma tiga (D3) Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) adalah Sistem Informasi Penjualan Tunai pada Toko Aksesoris.

Dalam proses penyusunan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Kedua orang tua saya yang telah banyak memberikan motivasi kepada saya.
2. Bapak DR. Moedjiono, M.Sc, Selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Syafrul Irawadi, S. Kom, selaku Dosen Pembimbing KKP (Kuliah Kerja Praktek).
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S. Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.
5. Pimpinan Toko Aksesoris yang telah membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek ini.
6. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena do'a dan restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan KKP ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
7. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.

8. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini serta teman-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Laporan Kuliah Kerja Praktek ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari laporan Kuliah Kerja Praktek ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa STMIK Atma Luhur khususnya.

Pangkalpinang, April 2011

Penulis

## DAFTAR SIMBOL

**Activity Diagram**

Start Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

Activity State

Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis

Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.

Decision Points, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.

Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state

## Use Case Diagram

Actor

Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case .

Use Case

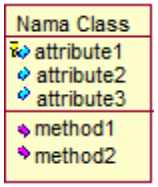
Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).



Relasi/Asosiasi

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

## CLASS DIAGRAM




Class

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku



Asosiasi

Menggambarkan hubungan yang terjadi

Agregasi

Menggambarkan suatu class terdiri dari class yang lain atau suatu class adalah bagian dari class lain

Multiplicity

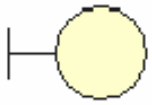
Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

| | |
|---|---|
| 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 |

**Sequence Diagram**

Actor

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



Boundary

Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya window, dialogue box atau screen(tampilan layar).

Control

Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas

Entity

Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu database

Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.

Recursive

sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.

Return Message

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



Lifeline

Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation

Activation

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

## DAFTAR GAMBAR

Halaman


Gambar 2.1 : Struktur Organisasi ..... 5
Gambar 3.1 : Deployment Diagram ..... 9
Gambar 3.2 : Component Diagram ..... 13
Gambar 4.1 : Activity Diagram Pemesanan Barang ..... 15
Gambar 4.2 : Activity Diagram Laporan Penjual ..... 16
Gambar 4.3 : Use Case Diagram ..... 17
Gambar 4.4 : Pemodelan Data Konseptual ..... 20
Gambar 4.5 : LRS(Logical Record Structure) ..... 21
Gambar 4.6 : Struktur Tampilan ..... 26
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Menu Utama ..... 27
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Menu Utama Master ..... 28
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Menu Utama Transaksi ..... 29
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Form Entry Data Pelanggan ..... 30
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Form Entry Data Barang ..... 31
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Form Entry Data Pesanan ..... 32
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Entry Nota ..... 33
Gambar 4.14 : Rancaangan Layar Form Cetak Nota ..... 34
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Form Laporan Penjualan ..... 35
Gambar 4.16 : Sequence Entry Data Barang ..... 36
Gambar 4.17 : Sequence Entry Data Pelanggan ..... 37
Gambar 4.18 : Sequence Entry Data Pesanan ..... 38
Gambar 4.19 : Sequence Cetak Nota ..... 39
Gambar 4.20 : Sequence Cetak Laporan ..... 40

## DAFTAR TABEL

Halaman

Gambar 4.1 : Relasi Pelanggan ..... 22
Gambar 4.2 : Relasi Pesanan ..... 22
Gambar 4.3: Relasi Tabel Isi ..... 22
Gambar 4.4: Relasi Barang ..... 22
Gambar 4.5 : Relasi Nota ..... 23

## LAMPIRAN

halaman


| | | | |
|---|---|---|---|
| Lampiran | A-1 | : Formulir Hasil Masukan ..... | 43 |
| Lampiran | B-1 | : Formulir Hasil Keluaran ..... | 45 |
| Lampiran | C | : Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing . | 46 |
| Lampiran | D | : Lembar Berita Acara Kunjungan KKP..... | 47 |
| Lampiran | E | : Surat Keterangan waktu masa Riset..... | 48 |

## DAFTAR ISI

halaman

Lembar Pengesahan

Lembar Pengesahan Selesai KKP dari Instansi

KATA PENGANTAR ..... i

DAFTAR SIMBOL ..... iii

DAFTAR GAMBAR ..... vii

DAFTAR TABEL ..... viii

DAFTAR LAMPIRAN ..... ix

DAFTAR ISI ..... x

**BAB I PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang ..... 1
2. Masalah ..... 1
3. Tujuan Penulisan ..... 2
4. Batasan Permasalahan ..... 2
5. Metode Penelitian ..... 3
6. Sistematika Penulisan..... 3

**BAB II ORGANISASI**

1. Sejarah Toko Aksesoris ..... 5
2. Struktur Organisasi Toko Aksesoris ..... 5
3. Penjelasan Unit Kegiatan Aksesoris ..... 6

**BAB III INFRASTRUKTUR**

1. Spesifikasi Hardware..... 7
2. Spesifikasi Software ..... 10

**BAB IV STUDY KASUS**

1. Proses Bisnis ..... 14
2. Activity Diagram ..... 15

3. Sistem Usulan ..... 17
a. Use Case Diagram..... 17
b. Deskripsi Diagram..... 18
4. Rancangan Basis Data ..... 20
a. Pemodelan Data Konseptual ..... 20
b. Logical Record Structure ..... 21
c. Tabel ..... 22
d. Spesifikasi Basis Data..... 23
5. Struktur Tampilan..... 26
6. Rancangan Layar..... 27
7. Sequence Diagram..... 36

**BAB V PENUTUP**
1. Kesimpulan ..... 41
2. Saran ..... 41

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 42
**LAMPIRAN** ..... 43
1. Lampiran Masukan..... 43
2. Lampiran Keluaran..... 45
3. Lampiran Lembar berita acara konsultasi pembimbing ..... 46
4. Lampiran Lembar acara kunjungan KKP ..... 47
5. Lampiran surat keterangan waktu masa riset..... 48