



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO MASLAN A.S**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM

NAMA

1. 0822300141

Elfan Kurniawan

2. 0822300142

Septian Dwi Prima Yoga

NOMOR KKP : 003/KKP/SAL/ELH/JAN/2011

**SEKOLAH TINGGI MANAJAMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

**SEMESTER GASAL
2010 / 2011**



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO MASLAN A.S**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM

NAMA

1. 0822300141

Elfan Kurniawan

2. 0822300142

Septian Dwi Prima Yoga

NOMOR KKP : 003/KKP/SAL/ELH/JAN/2011

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

SEMESTER GASAL

2010 / 2011



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : Diploma III (D3)
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA
TOKO MASLAN A.S

NIM	NAMA
1. 0822300141	Elfan Kurniawan
2. 0822300142	Septian Dwi Prima Yoga

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika


(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)



Pangkalpinang, Januari 2011

Dosen Pembimbing


(Ellya Helmud, S.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Elfan Kurniawan (0822300141)
2. Septian Dwi Prima Yoga (0822300142)

Telah selesai melaksanakan kegiatan Kuliah praktek pada

Nama Instansi : Toko Maslan A.S
Alamat : Jl. Raya Padang Mulya Koba Bangka Tengah

Dosen Pembimbing

Pangkalpinang, Januari 2011



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya, karena berkat rahmat dan karunia-Nya-lah sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini sebagaimana yang diharapkan.

Penulisan KKP ini dimaksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang Diploma III (D3) pada jurusan Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas 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
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom Selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
3. Bapak Ellya Helmud, S.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan kepada saya.
4. Bapak Maslan selaku Pemilik Toko Maslan A.S.
5. Ria selaku pegawai pada Toko Maslan A.S yang juga telah banyak membantu penulis dalam melakukan riset.
6. Kedua orang tua saya beserta keluarga yang tercinta yang telah memberikan dorongan, baik moral maupun material dalam menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek(KKP) ini.
7. Teman-teman dikost, Rudi, Yadi, Arif, Neki seperjuangan dalam kuliah yang sudah banyak membantu saya, terima kasih temen-temen.
8. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini serta teman-teman ku yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang bersifat 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 Toko Maslan A.S	6
Gambar 3.1 : Deployment Diagram	14
Gambar 3.2 : Component Diagram	17
Gambar 4.1 : Activity Diagram Proses Pemesanan Barang.	19
Gambar 4.2 : Activity Diagram Proses Pembayaran.....	20
Gambar 4.3 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Penjualan Tunai ...	21
Gambar 4.4 : Use Case Diagram File Master.....	22
Gambar 4.5 : Use Case Diagram File Transaksi.....	22
Gambar 4.6 : Class Diagram Entitas Tanpa Method	26
Gambar 4.7 : LRS	26
Gambar 4.8 : Struktur Tampilan	32
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Menu Utama	33
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Menu Utama Master	34
Gambar 4.11 : Tampilan Layar Entry Data Barang	35
Gambar 4.12 : Tampilan Layar Entry Data Pelanggan	36
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Menu Utama Master Transaksi	37
Gambar 4.14 : Tampilan Layar Entry Data Pesanan	38
Gambar 4.15 : Tampilan Layar Cetak Nota.....	39
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Menu Utama Laporan.....	40
Gambar 4.17 : Tampilan Layar Cetak Laporan.....	41
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Data Barang.....	42
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Pelanggan.....	43
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Pesanan.....	44
Gambar 4.21 : Sequence Diagram Cetak Nota	45
Gambar 4.22 : Sequence Diagram Cetak Laporan.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Masukan Sistem Berjalan	
A-1 :Data Pelanggan	50
A-2 :Data Barang	51
Lampiran B : Keluaran Sistem Berjalan	
B-1 :Laporan Penjualan	52
B-2 :Nota	53
Lampiran C : Berita Acara Konsultasi	
C-1 :Dosen Pembimbing KKP	54
C-2 :Kunjungan Ke Intansi	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Pelanggan... ..	27
Tabel 4.2 : Tabel Pesanan.....	27
Tabel 4.3 : Tabel Detailpesan . ..	27
Tabel 4.4 : Tabel Barang	27
Tabel 4.5 : Tabel Nota	28
Tabel 4.6 : Tabel Spesifikasi Pelanggan.....	28
Tabel 4.7 : Tabel Spesifikasi Barang	29
Tabel 4.8 : Tabel Spesifikasi Pesanan.....	30
Tabel 4.9 : Tabel Spesifikasi Detailpesan	30
Tabel 4.10 : Tabel Spesifikasi Nota	31

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM



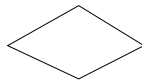
Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



End State

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



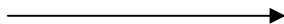
Activity State

Menggambarkan proses bisnis



Swimlane

Menggambarkan pembagian/ pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

SIMBOL USE CASE DIAGRAM



Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu sistem



USE Case

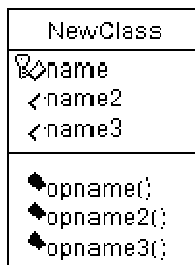
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga si pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun



Association

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

SIMBOL CLAS DIAGRAM



Class Diagram Tanpa metode

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku



Association

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

1 _____

1..* 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

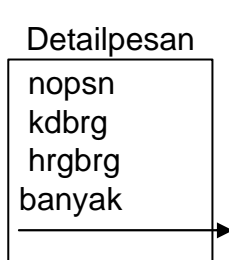
4..6,9 range 4 s.d. 6 dan 9



Aggregate

Menggambarkan perangkat bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain atau secara logis mengandung objek lain

SIMBOL LRS(Logical Record Struktur)



LRS

Menggambarkan modul perangkat lunak

Transition

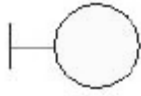
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

SIMBOL SEQUENCE DIAGRAM



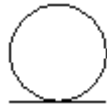
Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu sistem



Boundary

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



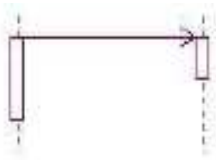
Entity

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



Control

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



Object Message

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



Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



Activation

Menunjukkan periode selama suatu object atau actor sedang melakukan suatu tindakan



Message yang dikirim untuk dirinya sendiri

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR LAMPIRAN.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR SIMBOL.....	vi
DAFTAR ISI.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II ORGANISASI

1. Sejarah Berdirinya Organisasi	6
2. Struktur Organisasi.....	6
a. Gambar Dari Struktur Organisasi	6
b. Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab	7
3. Unit Kegiatan	8

BAB III INFRASTRUKTUR

1. Spesifikasi Hardware.....	9
a. Teori Hardware.....	9
1) Unit Input.....	9
2) Unit Proses.....	11
3) Unit Output.....	13
b. Hardware.....	13
c. Deployment Diagram.....	14
2. Spesifikasi Software.....	14
a. Teori Software.....	14
1) Perangkat Lunak Sistem Operasi (<i>Operating System</i>).....	14
2) Perangkat Lunak Bahasa (<i>Language Software</i>).....	14
3) Perangkat Lunak Aplikasi (<i>Application Software</i>).....	16
b. Software.....	17
c. Component Diagram.....	17

BAB IV STUDY KASUS

1. Analisa Proses Bisnis.....	18
a. Proses Transaksi.....	18
b. Proses Pembayaran.....	18
c. Laporan.....	18
2. Activity Diagram Proses Bisnis.....	19
a. Activity Diagram Transaksi.....	19
b. Activity Diagram Proses Pembayaran.....	20
c. Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan.....	21
3. Use Case Diagram Dan Deskripsi Diagram.....	22
a. Use Case Diagram.....	22
b. Deskripsi Use Case.....	23
4. Rancangan Basis Data.....	26

a. Class Diagram.....	26
b. LRS.....	26
c. Transformasi Logical Record Structure Ke Relasi	27
d. Spesifikasi Basis Data	28
5. Struktur Tampilan	32
6. Rancangan Layar.....	33
7. Sequence Diagram	42

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan.....	47
2. Saran	47

DAFTAR PUSTAKA.....	49
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-A Masukan Sistem Berjalan	50
---	-----------

LAMPIRAN-B Keluaran Sistem Berjalan	52
--	-----------

LAMPIRAN-C Lembar Berita Usaha.....	54
--	-----------