



SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
CV. MEKAR SARI COY
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh:

NIM	NAMA
1. 0822300161	JUMASHADI
2. 0822300336	EKA KURNIAWAN

NOMOR KKP : 007/KKP/SAL/ OKI/JAN/2011

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG

SEMESTER GASAL
TA.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
CV. MEKAR SARI COY DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK

NIM	NAMA
1. 0822300161	JUMASHADI
2. 0822300336	EKA KURNIAWAN

Pangkalpinang, Januari 2011

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Dosen Pembimbing



(Okkita Rizan, S.Kom)

25/01 '11

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. JUMASHADI (0822300161)
2. EKA KURNIAWAN (0822300336)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek pada

Nama Instansi : CV Mekar Sari Coy

Alamat : Jl. Jendral Sudirman no.70 Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal : Januari 2011

Toko "Mekar Sari"
Jl. Jend Sudirman NO 70
PANGKALPINANG

(Samson)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada CV. MEKAR SARI COY yang beralamat di Jl. Jend. Sudirman No.70 Pangkalpinang.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan Jenjang Diploma Tiga (D3) Program Study Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) adalah Sistem Pembelian Tunai pada CV. MEKAR SARI COY.

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. Kepada ALLAH SWT, atas rahmat-Nya yang tidak terhingga.
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 Okkita Rizan, S.Kom, selaku dosen pembimbing Kuliah Kerja Praktek (KKP).
5. Bapak Samson , selaku pembimbing praktek dan pimpinan CV. MEKAR SARI COY.
6. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual.Karena doa & restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
7. Teman-teman seperjuangan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.
8. Karyawan CV. MEKAR SARI COY yang telah banyak membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP).

9. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan 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 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur.

Sunggailiat, Januari 2011

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.



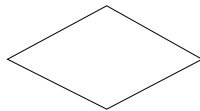
Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



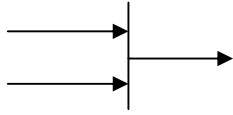
Transition State

Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.



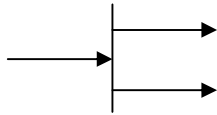
Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



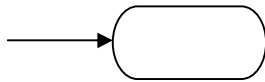
Join (Penggabungan)

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



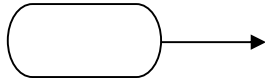
Fork (Percabangan)

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



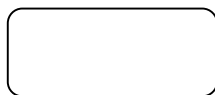
Black hole activities

Ada masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki 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.



State

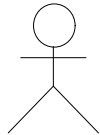
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.



Transition to self

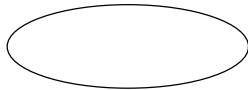
Menggambarkan hubungan antara state atau activity.

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. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu : nama, atribut, method.

Nama menggambarkan nama dari class/objek.

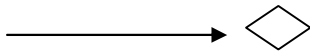
Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tersebut.

Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa object dari class, yang mempengaruhi behaviour.

Association

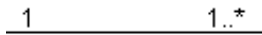


Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.



Aggregate

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

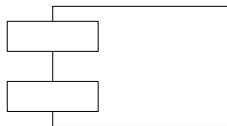


Multiplicity

Menggambarkan banyaknya objek 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. Logical Record Struktur (LRS)



Component

Menggambarkan modul perangkat lunak



Dependency

Menggambarkan ketergantungan antar komponen

5. Simbol Deployment Diagram



Processor

Menggambarkan perangkat keras yang mempunyai daya Proses



Device

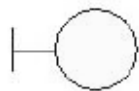
Menggambarkan perangkat keras yang tidak punya daya proses atau bersifat dumb terminat

6. 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 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

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 GAMBAR

Gambar 2.1: Struktur Organisasi CV. MEKAR SARI COY Pangkalpinang	6
Gambar 3.1: Deployment Diagram pada CV. MEKAR SARI COY.....	14
Gambar 3.2: Component Diagram PADA CV. MEKAR SARI COY	18
Gambar 4.1: Activity diagram pemesanan barang	20
Gambar 4.2: Activity diagram pengiriman barang	21
Gambar 4.3: Activity diagram laporan.....	22
Gambar 4.4: Use Case Diagram	23
Gambar 4.5: Class Diagram	27
Gambar 4.6: Logical Record Struktur (LRS)	28
Gambar 4.7: Struktur Tampilan Sistem Informasi Penjualan Tunai	34
Gambar 4.8: Rancangan layar menu utama Master.....	34
Gambar 4.9: Rancangan Layar Entry Data Barang	35
Gambar 4.10: Rancangan Layar Entry Data Pelanggan.....	36
Gambar 4.11: Rancangan MenuUtama Transaksi.....	37
Gambar 4.12: Rancangan layar Entry Data Pesanan	38
Gambar 4.13: Rancangan Layar Cetak Nota	39
Gambar 4.14: Rancangan Layar Cetak Surat Jalan.....	40
Gambar 4.15 : Rancangan Layar MenuUtama Laporan	41
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	41
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Entry Data Barang	42
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	43
Gambar 4.19: Sequence Diagram Entry Data Pesanan	44
Gambar 4.20: Sequence Diagram Cetak Nota.....	45
Gambar 4.21 : Sequence Diagram Cetak Surat Jalan	46
Gambar 4.22: Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1: Tabel Pelanggan	28
Tabel 4.2: Tabel Pesanan	28
Tabel 4.3: Tabel Barang	29
Tabel 4.4: Tabel Nota	29
Tabel 4.5: Tabel Pesan.....	29
Tabel 4.6: Tabel Surat Jalan	30
Tabel 4.7: Sruktur File Pelanggan.....	30
Tabel 4.8: Srtuktur File Pesanan	31
Tabel 4.9: Tabel Struktur File Barang	31
Tabel 4.10: Tabel Struktur File Nota	32
Tabel 4.11: Tabel Struktur File Pesan	33
Tabel 4.12: Tabel Struktur File Surat Jalan.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A - 1 : Nota	51
Lampiran A - 2 : Surat Jalan	52
Lampiran A - 3 : Laporan Penjualan	53
Lampiran Lembar berita acara dengan dosen pembimbing	54
Lampiran Lembar berita acara kunjungan ke instansi	55

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. Latar Belakang	1
2. Masalah	1
3. Tujuan Penulisan	2
4. Ruang Lingkup / Pembatasan Masalah	2
5. Metode Penelitian	2
a. Pengumpulan Data	2
6. Sistematika Penulisan	3
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah Berdirinya Organisasi	5
2. Struktur Organisasi	5
a. Gambar struktur organisasi CV. MEKAR SARI COY	6
b. Keterangan Tugas dan wewenang Struktur organisasi CV. MEKAR SARI COY	7
1) Pimpinan	7
2) Supervisor	7
3) Staf Accounting	7
4) Staf	7
3. Unit Kegiatan CV. Mekar Sari Coy	8

BAB III INFRASTRUKTUR

1. Spesifikasi Hardware	9
a. Teori Hardware	9
1) Unit Input	10
a) Alat Input Langsung	10
b) Alat Input Tidak langsung	11
2) Unit Proses	11
a) Central Processor Unit (CPU)	11
(1) Unit kendali (Control unit)	11
(2) Unit Aritmatika dan logika (Arithmetic and Unit Logic)	12
(3) Unit Simpanan Data (register)	12
b) Memory Utama (Main Memory)	12
(1) RAM (Random Access Memory)	13
(2) ROM (Read Only Memory)	13
3) Unit Output	13
1) Hardware (Perangkat keras) yang digunakan CV. Mekar Sari Coy	14
2. Spesifikasi software	15
a. Teori Software	15
1) Perangkat Lunak Sistem Operasi (Operating system)	15
2) Perangkat Lunak Bahasa (Language Software)	15
a) Berdasarkan penerjemahannya (Language Software)	15
(1) Assembler	15
(2) Compiler	15
(3) Interpreter	16
b) Berdasarkan tingkatnya Language Software	16
(1) Software Bahasa Tingkat Rendah	16

(2) Software Bahasa Tingkat Menengah	16
(3) Software Bahasa Tingkat Tinggi	16
c) Berdasarkan Generasinya	16
(1) Generasi Pertama	16
(2) Generasi kedua	16
(3) Generasi Ketiga (high level language)	16
(4) Generasi Keempat (very high level language)	17
(5) Generasi Kelima (very expert system)	17
3) Perangkat Lunak Aplikasi (Application software)	17
a) Aplikasi untuk pengolah data	17
b) Aplikasi untuk database dan file management	17
c) Aplikasi untuk pemodelan	17
d) Aplikasi untuk investigasi management	17
e) Aplikasi untuk akuntansi	17
b. Perangkat Lunak (Software) yang ada di CV.MEKAR SARI COY	17
a) Sistem operasi	17
b) Aplikasi	17
c) Utilitas	17
d) Anti Virus	17

BAB IV STUDY KASUS

1. Proses Bisnis	19
a. Proses Pemesanan Barang	19
b. Pengiriman Barang.....	19
c. Laporan Penjualan	19
2. Activity Diagram	20
a. Activity Diagram Pemesanan Barang.....	20

b.	Activity Diagram pengiriman Barang	21
c.	Activity Diagram Laporan penjualan.....	22
3.	Sistem Usulan	23
a.	Use Case Diagram	23
b.	Deskripsi Use Case	24
4.	Rancangan Basis Data	27
a.	Class Diagram	27
b.	Logical Record Struktur (LRS)	28
c.	Tabel	28
d.	Spesifikasi Basis Data	30
5.	Struktur Tampilan	34
6.	Rancangan layar	34
7.	Sequence Diagram	42
BAB V	PENUTUP	
1.	Kesimpulan	48
2.	Saran	48
	DAFTAR PUSTAKA	50
	LAMPIRAN KELUARAN	51
	Lampiran Lembar berita acara dengan dosen pembimbing	54
	Lampiran Lembar berita acara kunjungan ke instansi.....	55