



SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI  
PADA  
**TOKO ONE SPORT**

**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Oleh :

| NIM           | NAMA        |
|---------------|-------------|
| 1. 0822300255 | ZUPRAN      |
| 2. 0822300165 | PATAR TASUS |

NOMOR KKP : 003/KKP/SAL/ARI/JUN/2011  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

SEMESTER GENAP



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 TOKO  
ONE SPORT

NIM

NAMA

1. 0822300255

Zupran

2. 0822300165

Patar Tasmus

Ketua Program Studi

Pangkalpinang, 22 Juni 2011

Manajemen Informatika

Dosen Pembimbing

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

(Ari Amir Alkodri, S.Kom, M.Kom)

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Zupran (0822300255)
2. Patar Tasus (0822300165)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek pada

Nama Instansi : Toko One Sport  
Alamat : Jl. Mentok Kel Keramat Pangkalpinang – Babel  
Telp. 0811717638

Pembimbing Praktek

Tanggal : 22 Juni 2011

(Zulmadi)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita sekalian, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Kerja Praktek yang merupakan penyerapan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan, serta untuk memenuhi salah satu persyaratan menghadapi tugas akhir nanti.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Kuliah Kerja Praktek ini masih banyak kekurangan-kekurangan, baik secara materi maupun teknik penulisan karena pengalaman dan pengetahuan penulis masih sangat terbatas.

Dalam menyusun laporan Kuliah Kerja Praktek ini penulis telah banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, karenanya penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada mereka terutama:

1. Bapak Dr. Moedjiono, M. Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Ari Amir Alkodri, S.kom, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
4. Bapak Zulmadi selaku pimpinan Toko One Sport yang telah mengizinkan penulis mengadakan penelitian.
5. Ayah, Ibu dan Kakakku yang tercinta, terima kasih tak terhingga atas do'a dan kasih sayang serta dorongan yang telah mereka berikan selama ini.
6. Karyawan-karyawan Toko One Sport yang telah banyak membantu penulis dalam mengadakan riset.
7. Dosen dan karyawan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
8. Seluruh sahabatku, teman-teman yang selalu setia didekatku.

Akhir kata penulis panjatkan kepada Allah SWT, Karena hanya Ia lah penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Kerja Praktek ini. Penulis berharap semoga Laporan Kuliah Kerja Praktek ini dapat berguna bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Pangkalpinang, 22 Januari 2011

Penulis

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Activity Diagram



#### Swimlane

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan



#### Start State

Menggambarkan Awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



#### End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



#### Activity

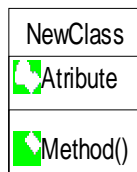
Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



#### Transition State

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

## 2. Simbol Class diagram



### **Class**

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



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

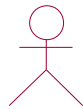


### **Multiplicity**

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 |

### 3. Use Case Diagram



#### **Actor**

Menggambarkan orang atau system yang menyediakan atau menerima informasi dari system 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

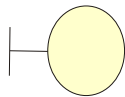


## 4. Sequence Diagram



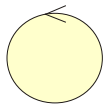
### Actor

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", mengkoordinasi perilaku system dan dinamika dari suatu system, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu system.



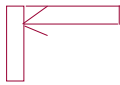
### Entity

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.



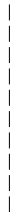
### **Message to Self**

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



### **Return Message**

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



### **Object**

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

## DAFTAR GAMBAR

|  | Halaman |
|--|---------|
| Gambar II.1 : Struktur Organisasi .....                              | 6       |
| Gambar IV.1 : Activity Diagram Transaksi.....                        | 18      |
| Gambar IV.2 : Activity Diagram Proses Pembayaran .....               | 19      |
| Gambar IV.3 : Activity Diagram Laporan Penjualan.....                | 20      |
| Gambar IV.4 : UseCase Diagram Master .....                           | 21      |
| Gambar IV.5 : UseCase Diagram Laporan .....                          | 21      |
| Gambar IV.6 : Class Diagram.....                                     | 24      |
| Gambar IV.7 : Logical Record Structur.....                           | 25      |
| Gambar IV.8 : Struktur Tampilan .....                                | 31      |
| Gambar IV.9 : Rancangan Tampilan Layar Menu Utama.....               | 32      |
| Gambar IV.10: Rancangan Tampilan Layar Menu Master.....              | 33      |
| Gambar IV.11: Rancangan Tampilan Layar Entry Data Barang.....        | 34      |
| Gambar IV.12: Rancangan Tampilan Layar Entry Data Pelanggan .....    | 35      |
| Gambar IV.13: Rancangan Tampilan Layar Menu Transaksi.....           | 36      |
| Gambar IV.14: Rancangan Tampilan Layar Entry Data Pesanan.....       | 37      |
| Gambar IV.15: Rancangan Tampilan Layar Cetak Nota .....              | 38      |
| Gambar IV.16: Rancangan Tampilan Layar Menu Laporan.....             | 39      |
| Gambar IV.17: Rancangan Tampilan Layar Cetak Laporan Penjualan ..... | 40      |
| Gambar IV.18: Sequence Diagram Entry Data Barang.....                | 41      |

|  |    |
|--|----|
| Gambar IV.19: Sequence Diagram Entry Data Pelanggan .....    | 42 |
| Gambar IV.20: Sequence Diagram Entry Pesanan.....            | 43 |
| Gambar IV.21: Sequence Diagram Cetak Nota .....              | 44 |
| Gambar IV.22: Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan ..... | 45 |

## DAFTAR TABEL

|  | Halaman |
|--|---------|
| Tabel IV.1 : Relasi Pelanggan .....                            | 26      |
| Tabel IV.2 : Relasi Pesanan .....                              | 26      |
| Tabel IV.3 : Relasi Detail Pesanan.....                        | 26      |
| Tabel IV.4 : Relasi Barang .....                               | 27      |
| Tabel IV.5 : Relasi Nota .....                                 | 27      |
| Tabel IV.6 : Relasi Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....     | 28      |
| Tabel IV.7 : Relasi Spesifikasi Basis Data Pesanan .....       | 28      |
| Tabel IV.8 : Relasi Spesifikasi Basis Data Detail Pesanan..... | 29      |
| Tabel IV.9 : Relasi Spesifikasi Basis Data Barang .....        | 30      |
| Tabel IV.10: Relasi Spesifikasi Basis Data Nota.....           | 30      |

## DAFTAR LAMPIRAN

|              |  |    |
|--------------|--|----|
| Lampiran A-1 | : Dokumen Masukan Data Barang .....          | 49 |
| Lampiran B-1 | : Dokumen Masukan Data Pelanggan .....       | 50 |
| Lampiran C-1 | : Dokumen Masukan Surat Pesanan .....        | 52 |
| Lampiran D-1 | : Dokumen Keluaran Laporan Penjualan .....   | 53 |
| Lampiran E-1 | : Dokumen Keluaran Nota .....                | 54 |
| Lampiran F-1 | : Lembar Berita Acara Dosen Pembimbing ..... | 55 |
| Lampiran G-1 | : Lembar Berita Kunjungan Ke Instansi.....   | 56 |

## DAFTAR ISI

|   | Halaman |
|---|---------|
| KATA PENGANTAR.....                             | i       |
| DAFTAR SIMBOL.....                              | iii     |
| DAFTAR GAMBAR .....                             | viii    |
| DAFTAR TABEL.....                               | ix      |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                            | x       |
| DAFTAR ISI.....                                 | xi      |
| <br>  |         |
| BAB I PENDAHULUAN                               |         |
| 1. Latar belakang.....                          | 1       |
| 2. Masalah .....                                | 1       |
| 3. Tujuan penulisan .....                       | 2       |
| 4. Pembatasan masalah .....                     | 2       |
| 5. Metode penelitian .....                      | 3       |
| a. Metode pengumpulan data .....                | 3       |
| 6. Sistematika penulisan .....                  | 4       |
| <br>  |         |
| BAB II ORGANISASI                               |         |
| 1. Sejarah organisasi.....                      | 5       |
| 2. Struktur organisasi.....                     | 5       |
| a. Bagan struktur Organisasi.....               | 6       |
| b. Tugas dan wewenang struktur organisasi ..... | 6       |
| 3. Unit Kegiatan.....                           | 7       |
| <br>  |         |
| BAB III INFRASTRUKTUR                           |         |

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 1. Spesifikasi Hardware ..... | 8  |
| a. Teori hardware .....       | 8  |
| b. Hardware .....             | 12 |
| 2. Spesifikasi Software ..... | 13 |
| a. Teori software .....       | 13 |
| b. Software .....             | 15 |

#### BAB IV STUDY KASUS

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| 1. Prosedur penjualan .....         | 17 |
| 2. Activity Diagram .....           | 18 |
| 3. Sistem Usulan .....              | 21 |
| a. Use Case Diagram master .....    | 21 |
| b. Case Diagram laporan .....       | 21 |
| c. Deskripsi Diagram .....          | 22 |
| 4. Rancangan basis data .....       | 24 |
| a. Class diagram tanpa method ..... | 24 |
| b. Logical Record Structure .....   | 25 |
| c. Tabel .....                      | 26 |
| d. Spesifikasi Basisdata .....      | 27 |
| 5. Struktur tampilan .....          | 31 |
| 6. Rancangan layar .....            | 32 |

#### BAB V PENUTUP

|                     |    |
|---------------------|----|
| 1. Kesimpulan ..... | 46 |
| 2. Saran .....      | 46 |

#### DAFTAR PUSTAKA .....

|                   |    |
|-------------------|----|
| Lampiran A: ..... | 49 |
| Lampiran B: ..... | 50 |
| Lampiran C: ..... | 51 |



|                   |    |
|-------------------|----|
| Lampiran D: ..... | 52 |
| Lampiran E: ..... | 53 |
| Lampiran F: ..... | 54 |
| Lampiran G: ..... | 55 |