



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO SEDERHANA**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0822300167	SAPUTRA
2. 0822300194	IMAM SURYADI
3. 0822300228	IHSAN TAQWA

NOMOR KKP : 002/KKP/SAL/HS/JAN/2011

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

**SEMESTER GASAL
2010/2011**



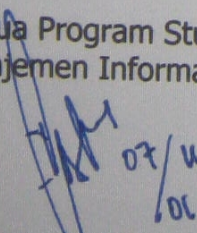
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

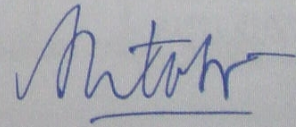
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang : Diploma III (D3)
Judul : **SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA
TOKO SEDERHANA**

NIM	NAMA
1. 0822300228	IHSAN TAQWA
2. 0822300194	IMAM SURYADI
3. 0822300167	SAPUTRA

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika


(Ibnu Choirul Awwal, S. Kom)

Pangkalpinang, 10 Januari 2011
Dosen Pembimbing,


(Hadi Santoso, S. Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

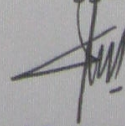
1. Ihsan Taqwa (0822300228)
2. Imam Suryadi (0822300194)
3. Saputra (0822300167)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek pada

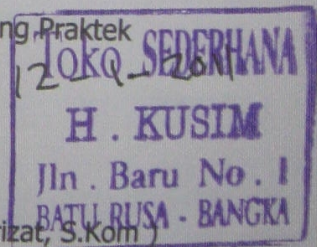
Nama Instansi : TOKO SEDERHANA
Alamat : Jalan Depati Amir No. 1 Baturusa Kecamatan
Merawang Bangka 33172

Pembimbing Praktek

Tanggal : 12



(Sultan Arizat, S.Kom)



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 Sederhana.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan Jenjang Diploma Tiga (D3) Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas KKP (kuliah Kerja Praktek) ini dengan sebaik-baiknya.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) adalah Sistem Penjualan Tunai pada Toko Sederhana. 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. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, motivasi, keringanan dan petunjuk kepada penulis.
2. Bapak Dr.Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. Bapak Hadi Santoso, S.Kom selaku dosen pembimbing KKP (Kuliah Kerja Praktek).
6. Bapak Sultan Arizat, S.Kom selaku pemilik Toko Sederhana sekaligus pembimbing praktek yang telah memberikan izin tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek ini.

7. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa & restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan KKP ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
8. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada Jaya, Jamhuri, Asung, Jay, Toni, Sumi, Pitria, Suryani, M. Rozali, Sirajudin, Jaja dan teman-teman seperjuangan yang tidak tercantum namanya, dimana penulis tidak dapat membalasnya dengan apa-apa kecuali doa.
9. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini serta temen-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/mahasiswi STMIK Atma Luhur Luhur khususnya.

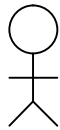
Pangkalpinang, Januari 2010

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

- a. An Actor



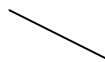
Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

- b. Use Case



Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user)

- c. Association Aktif



Menggambarkan bagaimana actor terlibat didalam use case

- d. Association Include



Menggambarkan pemanggilan use case oleh use case lain, arah panah tidak boleh kearah base atau parent use case

2. Activity Diagram

- a. Start Point



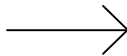
Menggambarkan permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok kiri atas.

b. Activities



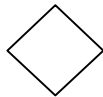
Menggambarkan Sebuah proses bisnis

c. Association



Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.

d. Decision Points



Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke decision point

e. End Point



Menggambarkan akhir dari sebuah sistem

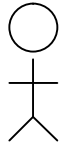
f. Swimlane



Menggambarkan sebuah cara untuk mengelempokan *activity*

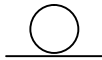
3. Sequence Diagram

a. An Actor



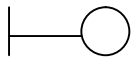
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. Entity Class



Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

c. Boundary Class



Menggambaran sebuah penggambaran dari form

d. Control Class



Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel

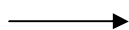
e. A focus Of Control & A life line



Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message

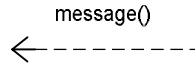
f. A message

A Message()



Menggambarkan Pengiriman Pesan

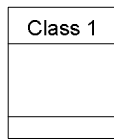
g. Return values



Menggambarkan hasil dari pengiriman *message*

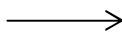
4. Simbol Class Diagram

a. Class



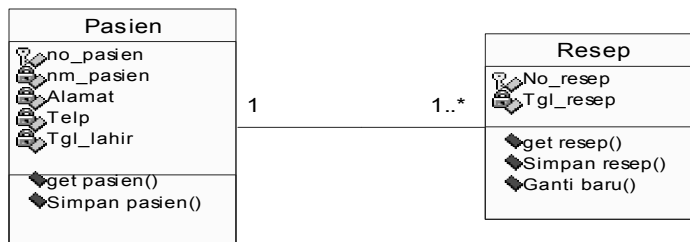
Penggambaran dari class name, atribut atau property atau data dan method atau function atau behavior

b. Association



Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.

c. Multiplicity



Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk obyek-obyek yang berpartisipasi.

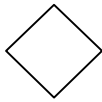
5. Simbol Diagram Hubungan Entitas

a. Entity



Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem (Set Entitas)

b. Relationship



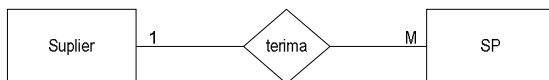
Menggambarkan sehimpunan hubungan antara objek yang dibangun (Relationship)

c. Garis penghubung



Menghubungkan atribut dengan set entitas, dan set entitas dengan relationship-set

d. Cardinality



Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi, dilihat dari suatu kejadian atau banyak tidaknya hubungan antar entitas tersebut.

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar	2.1	: Struktur Organisasi Toko Sederhana	5
Gambar	4.1	: Activity Diagram Catat Daftar Harga	16
Gambar	4.2	: Activity Diagram Transaksi	17
Gambar	4.3	: Activity Diagram Pembuatan Laporan	18
Gambar	4.4	: Use Diagram	19
Gambar	4.5	: Pemodelan Data Konseptual	22
Gambar	4.6	: Logical Record Structure	22
Gambar	4.7	: Struktur Tampilan	29
Gambar	4.8	: Rancangan Layar Form Menu Utama	30
Gambar	4.9	: Rancangan Layar Form Menu Utama Master	30
Gambar	4.10	: Rancangan Layar Form Entry Barang	31
Gambar	4.11	: Rancangan Layar Form Entry Pelanggan	32
Gambar	4.12	: Rancangan Layar Form Menu Utama Transaksi	33
Gambar	4.13	: Rancangan Layar Form Entry Pesanan	34
Gambar	4.14	: Rancangan Layar Form Cetak Nota Kontan	35
Gambar	4.15	: Rancangan Layar Form Menu Utama Laporan	36
Gambar	4.16	: Rancangan Layar Form Cetak Laporan Penjualan Berdasarkan Pelanggan	36
Gambar	4.17	: Rancangan Layar Form Cetak Laporan Penjualan Berdasarkan Pembeli.....	37
Gambar	4.18	: Sequence Diagram Entry Data Barang	38
Gambar	4.19	: Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	39
Gambar	4.20	: Sequence Diagram Entry Pesanan	40
Gambar	4.21	: Sequence Diagram Entry Nota Kontan	41
Gambar	4.22	: Sequence Diagram Cetak Nota Kontan.....	42

Gambar	4.23 : Sequence Diagram Laporan Penjualan Berdasarkan Pelanggan	43
Gambar	4.24 : Sequence Diagram Laporan Penjualan Berdasarkan Pembeli.....	44

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel	4.1	:	Tabel Pelanggan	23
Tabel	4.2	:	Tabel Pesanan	23
Tabel	4.3	:	Tabel Detail_Pesanan	23
Tabel	4.4	:	Tabel Barang	23
Tabel	4.5	:	Tabel Nota	24
Tabel	4.6	:	Tabel Detail_Notakontan	24
Tabel	4.7	:	Tabel Nota_Kontan	24
Tabel	4.8	:	Spesifikasi Basis Data Tabel Pelanggan	25
Tabel	4.9	:	Spesifikasi Basis Data Tabel Pesanan	25
Tabel	4.10	:	Spesifikasi Basis Data Tabel Detail_Pesanan	26
Tabel	4.10	:	Spesifikasi Basis Data Tabel Barang	26
Tabel	4.10	:	Spesifikasi Basis Data Tabel Nota	27
Tabel	4.10	:	Spesifikasi Basis Data Tabel Detail_Notakontan	27
Tabel	4.10	:	Spesifikasi Basis Data Tabel Nota_Kontan	28

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A-1 : DOKUMEN MASUKAN DATA PELANGGAN	48
LAMPIRAN B-1 : DOKUMEN MASUKAN DATA BARANG	49
LAMPIRAN C-1 : DOKUMEN KELUARAN NOTA	50
LAMPIRAN D-1 : DOKUMEN KELUARAN LAPORAN PELANGGAN	51
LAMPIRAN E-1 : DOKUMEN KELUARAN LAPORAN PEMBELI	52

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERSETUJUAN		
LEMBAR PENGESAHAN		
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP		
KATA PENGANTAR	i	
DAFTAR SIMBOL	iii	
DAFTAR GAMBAR	viii	
DAFTAR TABEL	x	
DAFTAR LAMPIRAN	xi	
DAFTAR ISI	xii	
BAB I	PENDAHULUAN	
1.	Latar Belakang	1
2.	Masalah	1
3.	Tujuan Penulisan	2
4.	Batasan Permasalahan	2
5.	Metode Penelitian	2
6.	Sistematika Penulisan	3
BAB II	ORGANISASI	
1.	Sejarah Singkat Toko Sederhana	4
2.	Struktur Organisasi	4
	a. Struktur Organisasi Toko Sederhana	4
	b. Fungsi dan Kegiatan serta Tanggung Jawab	5
3.	Unit Kegiatan Toko Sederhana	6

BAB III	INFRASTRUKTUR	
	1. Pengertian Sistem Komputerisasi	7
	2. Spesifikasi Hardware	8
	a. Teori Singkat Hardware	8
	b. Spesifikasi Hardware yang Dibutuhkan	10
	3. Spesifikasi Software	10
	a. Teori Singkat Tentang Software	10
	b. Software yang dibutuhkan pada perusahaan	14
BAB IV	STUDI KASUS	
	1. Proses Bisnis	15
	2. Aturan Bisnis	16
	3. Use Case Diagram dan Deskripsi Diagram	19
	4. Rancangan Basis Data	22
	a. Pemodelan Data Konseptual	22
	b. Logical Record Structure	22
	c. Transformasi Logical Record Structure ke Relasi	23
	d. Spesifikasi Basis Data	25
	5. Struktur Tampilan	29
	6. Rancangan Layar	30
	7. Sequence Diagram.....	38
BAB V	PENUTUP	
	1. Kesimpulan	45
	2. Saran	46
Daftar Pustaka		47
Lampiran 1		48
Lampiran 2		49
Lampiran 3		50

Lampiran 4	51
Lampiran 5	52