



## **SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI**

**PADA**

**TOKO SYAMSURI SUNGAILIAT**

**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Oleh :

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
1. 0822300211	Dwi Rusfita
2. 0822300188	Indri Suciani

**NOMOR KKP : 001/KKP/SAL/ELH/JAN/2011**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**STMIK ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**SEMESTER GASAL**

**2010/2011**

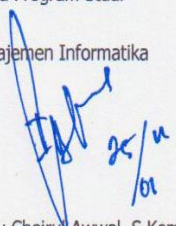


SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER  
**ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Program Studi : Manajemen Informatika  
Jenjang Studi : Diploma III (D3)  
Judul : SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI PADA TOKO SYAMSURI

NIM	NAMA
1. 0822300211	Dwi Rusfita
2. 0822300188	Indri Suciani

Ketua Program Studi  
Manajemen Informatika  
  
(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)



Pangkalpinang, Januari 2011

Dosen Pembimbing

  
(Ely Helmut, S.Kom)

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Dwi Rusfita (0822300211)
2. Indri Suciani (0822300188)

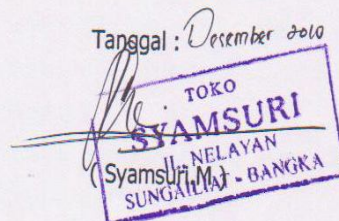
Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada

Nama Instansi : Toko Syamsuri

Alamat : Jalan Nelayan Sungailiat – Bangka

Pembimbing Praktek

Tanggal : Desember 2020



## KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini sebagaimana yang diharapkan.

Adapun maksud dan tujuan penyusunan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk melanjutkan Tugas Akhir dan Untuk digunakan sebagai studi perbandingan dan sarana mengaplikasi ilmu yang dipelajari di bangku kuliah dengan masalah yang terjadi dalam masyarakat dan dunia kerja nyata.

Dalam penyusunan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini, penulis memperoleh banyak bantuan berupa bimbingan, kritik dan saran yang membangun baik secara lisan maupun tulisan. Untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua yang tercinta, terima kasih tak terhingga atas doa dan kasih sayangnya serta dorongan yang telah diberikan selama ini
2. Bapak Drs. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang
4. Bapak Ellya Helmud, S.Kom selaku Dosen Pembimbing yang penuh kesabaran memberikan bimbingan dan petunjuk kepada penulis
5. Bapak H. Syamsuri Mochtar selaku Pimpinan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk riset di Tokonya
6. Terima kasih juga untuk teman-teman yang telah membantu, yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu

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.

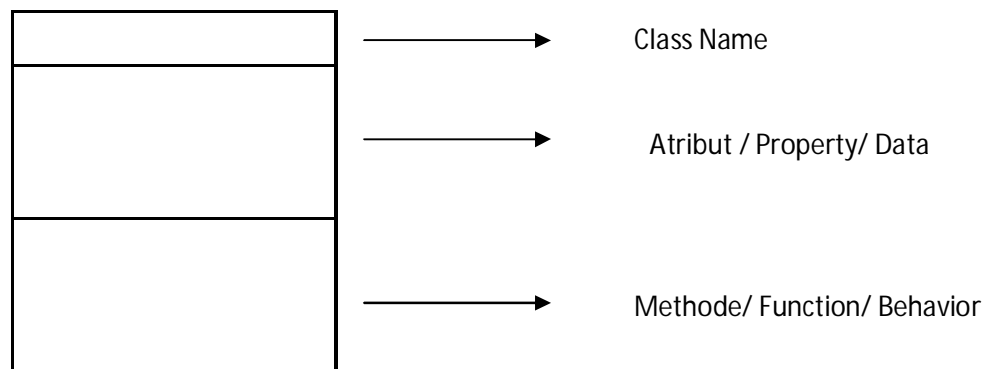
Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang berguna dari pembaca. Mudah-mudahan Tugas KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini bermanfaat bagi mahasiswa STMIK Atma Luhur Pangkalpinang khususnya dan masyarakat luas umumnya.

Pangkalpinang, Januari 2011

Penulis

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol – Simbol Class Diagram



#### CLASS NAME

Didefinisikan sebagai kumpulan atau himpunan objek-objek dengan attribute dan operation yang sama.

#### ATRIBUT

Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

#### METHODE

Adalah sesuatu yang bisa dilakukan oleh sebuah kelas (tingkah laku sebuah objek) atau fungsi yang dapat diaplikasikan kesuatu objek dalam kelas.

## 2. Simbol – simbol dalam Activity Diagram



START POINT

Adalah tanda yang mengawali sebuah kegiatan



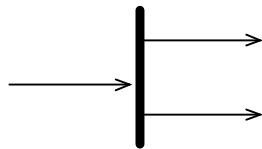
END POINT

Adalah tanda yang mengakhiri sebuah kegiatan dalam activity diagram



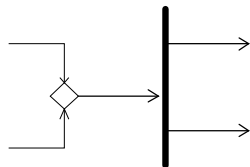
ACTIVITIES

Menggambarkan proses bisnis yang dikenal sebagai activity state



FORK (pencabangan)

Yaitu Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar



Join (penggabungan)

Yaitu Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar



#### SWIMLANE

Sebuah cara untuk mengelompokkan activity diagram berdasarkan aktor (mengelompokkan activity dalam sebuah urutan yang sama)

### 3. Simbol – Simbol dalam Use Case Diagram



#### Use Case

Merupakan apa yang dikerjakan sistem.



#### Aktor

Menggambarkan orang, sistem atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.



#### Garis Tanpa Panah

Menunjukkan association antara actor dan use case yang mengindikasikan *siapa* yang meminta interaksi



#### Garis Panah Terbuka

Menunjukkan association antara actor dan use case yang mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara *pasif* dengan sistem anda



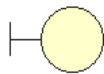
#### 4. Simbol – simbol dalam Sequence Diagram



:Order

ENTITY CLASS

Objects menyimpan seluruh data pada application



:OrderForm

BOUNDARY CLASS

Digunakan aktor untuk berinteraksi dengan sistem



:OrderControl

CONTROL CLASS

Mengatur seluruh kegiatan dan menangkap main application logic

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi .....	7
Gambar 3.1 : Cara Kerja Komputer .....	10
Gambar 4.1 : Activity Diagram Pemesanan Barang Sistem Berjalan .....	17
Gambar 4.2 : Activity Diagram Pembuatan Laporan Sistem Berjalan .....	18
Gambar 4.3 : Use Case Diagram Master Sistem Usulan .....	19
Gambar 4.4 : Use Case Diagram Transaksi Sistem Usulan .....	19
Gambar 4.5 : Use Case Diagram Laporan Sistem Usulan .....	20
Gambar 4.6 : Class Diagram Tanpa Method .....	23
Gambar 4.7 : Logical Record Structure .....	24
Gambar 4.8 : Struktur Tampilan .....	32
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Menu Utama .....	33
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Pendataan .....	34
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Entry Data Supplier .....	35
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Entry Data Barang .....	36
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Transaksi .....	37
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Entry Pemesanan Barang .....	38
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Cetak Surat Pesanan .....	39

Gambar 4.16 : Rancangan Layar Entry Nota Beli .....	40
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Laporan Pembelian .....	41
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Cetak Laporan Pembelian .....	42
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Entry Data Supplier .....	43
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Entry Data Barang .....	44
Gambar 4.21 : Sequence Diagram Entry Pemesanan Barang .....	45
Gambar 4.22 : Sequence Diagram Cetak Surat Pesanan .....	46
Gambar 4.23 : Sequence Diagram Entry Nota Beli .....	47
Gambar 4.24 : Sequence Diagram Entry Laporan Pembelian .....	48

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Daftar Tabel (Relasi) Supplier .....	25
Tabel 4.2 : Daftar Tabel (Relasi) Pesanan .....	25
Tabel 4.3 : Daftar Tabel (Relasi) Pesan .....	25
Tabel 4.4 : Daftar Tabel (Relasi) Barang .....	26
Tabel 4.5 : Daftar Tabel (Relasi) Nota Beli .....	26
Tabel 4.6 : Spesifikasi Basis Data Supplier .....	27
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data Pesanan .....	28
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Data Pesan .....	29
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Barang .....	30
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Nota Beli .....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>Lampiran A : Keluaran</b> .....	52
Lampiran A-1 : Surat Pesanan Sistem Berjalan .....	53
Lampiran A-2 : Laporan Pembelian Barang Sistem Berjalan .....	54
<b>Lampiran B : Masukan</b> .....	55
Lampiran B-1 : Formulir Data Supplier Sistem Berjalan .....	56
Lampiran B-2 : Formulir Data Barang Sistem Berjalan .....	57
Lampiran B-3 : Formulir Nota Beli Sistem Berjalan .....	58
Lampiran lembar berita acara konsultasi .....	59
Lampiran lembar berita acara kunjungan ke instansi .....	60
Lampiran Kartu Bimbingan .....	61

## DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul .....	
Lembar Pengesahan .....	
Lembar Pengesahan selesai KKP .....	
Kata Pengantar .....	i
Daftar Simbol .....	iii
Daftar Gambar .....	vii
Daftar Tabel .....	ix
Daftar Lampiran .....	x
Daftar Isi .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1. Latar Belakang .....	1
2. Masalah .....	2
3. Tujuan Penulisan .....	2
4. Batasan Permasalahan .....	3
5. Metode Penelitian .....	3
6. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II ORGANISASI</b>	
1. Sejarah Instansi .....	6
2. Struktur Organisasi .....	6

3. Unit Kegiatan .....	7
<b>BAB III INFRASTRUKTUR</b>	
1. Spesifikasi Hardware	
a. Teori Hardware .....	9
b. Hardware Pada Instansi .....	12
2. Spesifikasi Software	
a. Teori Software .....	12
b. Software Pada Instansi .....	15
<b>BAB IV STUDY KASUS</b>	
1. Proses Bisnis .....	16
2. Activity Diagram .....	17
3. Use Case dan Deskripsi Diagram .....	19
4. Rancangan Basis Data	
a. Pemodelan Data Konseptual .....	23
b. Logical Record Structure .....	24
c. Tabel .....	25
d. Spesifikasi Basis Data .....	27
5. Struktur Tampilan .....	32
6. Rancangan Layar .....	33
7. Sequence Diagram .....	43
<b>BAB V PENUTUP</b>	
1. Kesimpulan .....	49
2. Saran .....	50
DAFTAR PUSTAKA .....	51
LAMPIRAN .....	52