



SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI  
PADA  
**TOKO BANGUNAN MITRA SAHABAT**

**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**  
**DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0822300197	Rosidah Amelia
2. 0822300324	Nurnini
3. 0822300339	Rilista Dewi

Nomor KKP :003/KKP/SAL/WAP/JUN/2011

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

SEMESTER GENAP

TA. 2010/2011



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

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Program studi : Manajemen Informatika  
Jenjang : Diploma III  
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA TOKO MITRA SAHABAT  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

NIM	NAMA
1. 0822300197	Rosidah Amelia
2. 0822300324	Numini
3. 0822300339	Rilista Dewi

Pangkaipinang, Juni 2011

Ketua Program Studi  
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)



Dosen Pembimbing,

30/11  
/6

(Wisnu Aribowo Probonegoro, M.Kom)

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Rosidah Amelia (0822300197)
2. Nurnini (0822300324)
3. Rilista Dewi (0822300339)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada

Nama Instansi : TOKO BANGUNAN MITRA SAHABAT

Alamat : JL.SERI JAYA BLOK 03 PASAR PETAK NO.12 BELINYU

Pembimbing Praktek

Tanggal : 27 Juni 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 KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini sebagaimana yang diharapkan.

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

Penulis menyadari bahwa masih kekurangan dalam penulisan yang jauh dari sempurna, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas ini dengan sebaik-baiknya.

Dalam penyusunan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini tentu saja banyak sekali kekurangan. Sehingga tak lepas dari bantuan, petunjuk serta bimbingan berbagai pihak dalam memberikan pengarahannya. Maka penulis dapat menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek ini dengan baik, untuk itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kepada Allah SWT, atas segala nikmat kesabaran yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek ini.
2. Terspesial buat kedua orang tua saya dan seluruh keluarga yang tercinta yang telah memberikan dorongan, baik secara moral maupun material dalam menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom. selaku ketua program studi Manajemen Informatika.
5. Bapak Wishnu Aribowo Pronegoro, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan kepada kami.

6. Bapak Asen sekeluarga selaku Pimpinan Toko Bangunan Mitra Sahabat.
7. Seluruh pegawai Toko Bangunan Sahabat yang mana telah memberikan banyak informasi-informasi yang diperlukan penulis serta memberikan pengarahan dan masukan kepada penulis.
8. Teman-teman seperjuangan dan sepermainan kami AMEL, NININ , dan ELIS tetap terus semangat.
9. Teman-teman dikost Saziliani, Deve dan Fera yang sudah banyak membantu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan, 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, Juni 2011

Penulis

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Activity Diagram



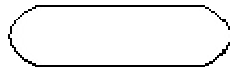
Start State

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.



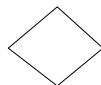
Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transition State

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



Decision

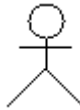
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



State

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

## 2. Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).



Use Case

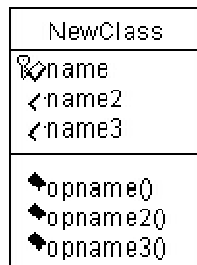
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



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 antarkelas.



#### Aggregate

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



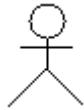


Multiplicity

Menggambarkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

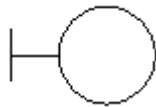
1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

#### 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

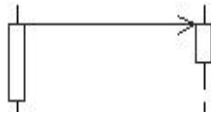
Menggambarkan "perilaku mengatur", mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



Entity

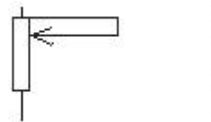
Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh

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.



Object

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

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Struktur Organisasi .....	7
Gambar IV.1 Activity Diagram Pendataan Barang .....	18
Gambar IV.2 Activity Diagram Pemesanan dan Pembayaran Barang ..	19
Gambar IV.3 Activity Diagram Pengiriman Barang .....	20
Gambar IV.4 Activity Diagram Pembuatan Laporan .....	20
Gambar IV.5 Use Case Diagram Master Sistem Usulan .....	21
Gambar IV.6 Class Diagram Tanpa method .....	25
Gambar IV.7 LRS .....	26
Gambar IV.8 Struktur Tampilan .....	35
Gambar IV.9 Rancangan Layar Menu Utama .....	36
Gambar IV.10 Rancangan Layar File Master .....	37
Gambar IV.11 Rancangan Layar Entry Barang .....	38
Gambar IV.12 Rancangan Layar Entry Pelanggan .....	39
Gambar IV.13 Rancangan Layar File Transaksi .....	40
Gambar IV.14 Rancangan Layar Entry Pesanan .....	41
Gambar IV.15 Rancangan Layar Entry Surat Jalan .....	42
Gambar IV.16 Rancangan Layar Cetak Nota .....	43
Gambar IV.17 Rancangan Layar Cetak Surat Jalan .....	44
Gambar IV.18 Rancangan Layar File Laporan .....	45
Gambar IV.19 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan .....	46
Gambar IV.20 Sequence Diagram Barang .....	47
Gambar IV.21 Sequence Diagram Pelanggan .....	48
Gambar IV.22 Sequence Diagram Entry Data Pesanan .....	49
Gambar IV.23 Sequence Diagram Entry Surat Jalan .....	50
Gambar IV.24 Sequence Diagram Cetak Nota .....	51

Gambar IV.25 Sequence Diagram Cetak Surat Jalan ..... 52  
Gambar IV.26 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan ..... 53

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 Relational Data Pelanggan .....	27
Tabel IV.2 Relational Data Pesanan .....	27
Tabel IV.3 Relational Data Barang .....	27
Tabel IV.4 Relational Data Nota .....	27
Tabel IV.5 Relational Data Surat Jalan .....	28
Tabel IV.6 Relational Data Isi .....	28
Tabel IV.7 Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	29
Tabel IV.8 Spesifikasi Basis Data Pesanan .....	30
Tabel IV.9 Spesifikasi Basis Data Barang .....	31
Tabel IV.10 Spesifikasi Basis Data Nota .....	32
Tabel IV.11 Spesifikasi Basis Data Surat Jalan .....	33
Tabel IV.12 Spesifikasi Basis Data Isi .....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A – 1: Nota .....	57
Lampiran A - 2 : Surat Jalan .....	58
Lampiran A - 3 : Laporan Penjualan .....	59
Lampiran B - 1 : Data Barang .....	60
Lampiran B - 2 : Data Pelanggan .....	61
Lampiran C - 1 : Data Barang .....	62
Lampiran C - 2 : Data Pelanggan .....	63
Lampiran C - 3 : Data Pesanan .....	64
Lampiran D - 1 : Nota .....	65
Lampiran D - 2 : Surat Jalan .....	66
Lampiran D - 3 : Laporan Penjualan .....	67

## DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar.....	I
Daftar Simbol .....	III
Daftar Gambar.....	VIII
Daftar Tabel .....	X
Daftar Lampiran .....	XI
Daftar Isi.....	XII
BAB-I <b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1. Latar Belakang .....	1
2. Masalah .....	2
3. Tujuan Penulisan .....	2
4. Batasan Masalah.....	3
5. Metode Penelitian .....	3
6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB-II <b>ORGANISASI</b> .....	<b>6</b>
1. Sejarah Organisasi .....	6
2. Struktur Organisasi.....	6
a. Struktur Organisasi .....	7
b. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab.....	7
3. Unit Kegiatan.....	8

<b>BAB-III</b>	<b>INFRASTRUKTUR.....</b>	<b>10</b>
	1. Spesifikasi Hardware .....	10
	a. Teori Singkat Tentang Hardware.....	10
	b. Hardware yang dipakai.....	11
	2. Spesifikasi Software .....	12
	a. Teori Singkat Tentang Software.....	12
	b. Software yang dipakai.....	16
<b>BAB-IV</b>	<b>STUDY KASUS .....</b>	<b>17</b>
	1. Proses Bisnis .....	17
	2. Activity Diagram .....	18
	3. Sistem Usulan dengan Use Case Diagram dan Deskripsi Diagram .....	21
	a. Use Case Diagram.....	21
	b. Deskripsi Use Case .....	22
	4. Rancangan Basis Data.....	25
	a. Class Diagram.....	25
	b. LRS.....	26
	c. Tabel .....	27
	d. Spesifikasi Basis Data.....	29
	5. Struktur Tampilan .....	35
	6. Rancangan Layar .....	36
	7. Sequence Diagram .....	47
<b>BAB-V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>54</b>
	1. Kesimpulan.....	54
	2. Saran.....	54



<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>56</b>
Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan.....	57
Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan.....	60
Lampiran-C, Rancangan Masukan .....	62
Lampiran-D, Rancangan Keluaran .....	65
Lampiran-E, Lembar Bimbingan	