SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI

PADA

TOKO BANGUNAN MARKIDI

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0822300235	Devi Siria
2. 0822300284	Ria Lestari

NOMOR KKP : 003/KKP/SAL/MEL/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 TB. MARKIDI

	NIM	NAMA
1.	0822300235	Devi Siria
2.	0822300284	Ria Lestari

Pangkalpinang, Januari 2011

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Dosen Pembimbing

(Melati Suci Mayasari, S.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

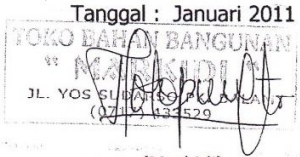
Dinyatakan bahwa :

1. Devi Siria (0822300235)
2. Ria Lestari (0822300284)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek pada

Nama Instansi : TB. MARKIDI
Alamat : Jl. Yos Sudarso No.368 Lontong Pancur Pangkalpinang
Telp. (0717) 433529

Pembimbing Praktek
Tanggal : Januari 2011



(Markidi)

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.

Penulis 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 banyak dari penulisan yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, 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 megucapkan terima kasih kepada :

1. Kepada Allah SWT, atas segala nikmat kesabaran yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek ini.
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. Ibu Melati Suci Mayasari, S.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan kepada kami.
5. Bapak Markidi sekeluarga selaku Pimpinan Toko Bangunan Markidi.
6. Seluruh pegawai Toko Bangunan Markidi yang mana telah memberikan banyak informasi-informasi yang diperlukan penulis serta memberikan pengarahan dan masukan kepada penulis.

7. 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.
8. Teman-teman seperjuangan dan sepermainan ku PUTRI, YAYAN, RIA dan SITI tetap terus semangat.
9. Teman-teman dikost Saziliani, Elis 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, Januari 2010

(Penulis)

DAFTAR SIMBOL

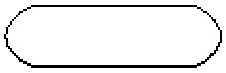
1. Activity Diagram

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.

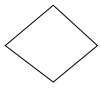
Transition to self

Menggambarkan hubungan antara state atau *activity* yang kembali kepada *state* atau *activity* itu sendiri.

Transition State

Menggambarkan hubungan antara dua

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



Decision

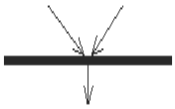
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.

State

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

Fork

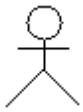
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

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

2. Use Case Diagram

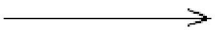


Actor

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

Use Case

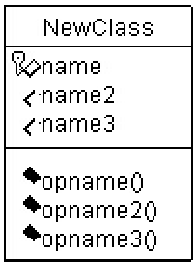
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



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*.

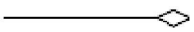
Nama menggambarkan nama dari class/objek.

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*.

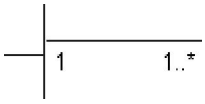
Association

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.

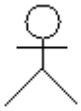


Multiplicity

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

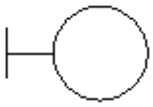
1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.

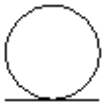


Boundary

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.

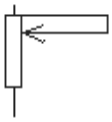


Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

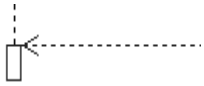
Object Message

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



Message to Self

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



Return Message

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

Object

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

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Struktur Organisasi 8
Gambar 4.1 Activity Diagram Pendataan Barang 16
Gambar 4.2 Activity Diagram Pemesanan dan Pembayaran Barang 17
Gambar 4.3 Activity Diagram Pengiriman Barang 18
Gambar 4.4 Activity Diagram Pembuatan Laporan..... 18
Gambar 4.5 Use Case Diagram Master Sistem Usulan..... 19
Gambar 4.6 Class Diagram tanpa method..... 23
Gambar 4.7 LRS..... 24
Gambar 4.8 Struktur Tampilan..... 32
Gambar 4.9 Rancangan Layar Menu Utama 33
Gambar 4.10 Rancangan Layar File Master..... 34
Gambar 4.11 Rancangan Layar Entry Barang..... 35
Gambar 4.12 Rancangan Layar Entry Pelanggan 36
Gambar 4.13 Rancangan Layar File Transaksi 37
Gambar 4.14 Rancangan Layar Entry Pesanan 38
Gambar 4.15 Rancangan Layar Cetak Nota..... 38
Gambar 4.16 Rancangan Layar Cetak Surat Jalan 40
Gambar 4.17 Rancangan Layar File Laporan..... 41
Gambar 4.18 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan 42
Gambar 4.19 Rancangan Layar Cetak Laporan Pengiriman 43
Gambar 4.20 Sequence Diagram Barang..... 44
Gambar 4.21 Sequence Diagram Pelanggan 45
Gambar 4.22 Sequence Diagram Entry Data Pesanan 46
Gambar 4.23 Sequence Diagram Cetak Nota 47
Gambar 4.24 Sequence Diagram Cetak Surat Jalan..... 48
Gambar 4.25 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan..... 49
Gambar 4.26 Sequence Diagram Cetak Laporan Pengiriman..... 50

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 Relational Data Pelanggan 25
Tabel 4.2 Relational Data Pesanan 25
Tabel 4.3 Relational Data Barang..... 25
Tabel 4.4 Relational Data Nota..... 25
Tabel 4.5 Relational Data Surat Jalan 25
Tabel 4.6 Relational Data Detail Isi..... 26
Tabel 4.7 Relational Data Detail Kirim 26
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Pelanggan 27
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Pesanan 28
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Barang..... 28
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Detail Kirim 29
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Nota..... 30
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Surat Jalan 30
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Detail Isi..... 31

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A - 1 : Nota 55
Lampiran A - 2 : Surat Jalan 56
Lampiran A - 3 : Laporan Penjualan 57
Lampiran B - 1 : Data Barang 58
Lampiran B - 2 : Data Pelanggan 59
Lampiran C - 1 : Nota 60
Lampiran C - 2 : Surat Jalan 61
Lampiran C - 3 : Laporan Penjualan 62
Lampiran C - 4 : Laporan Pengiriman 63
Lampiran D - 1 : Data Barang 64
Lampiran D - 2 : Data Pelanggan 65
Lampiran D - 3 : Data Pesanan 66
Lampiran E Lembar Bimbingan

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**
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 **ORGANISASI 6**
1. Sejarah Organisasi..... 6
2. Struktur Organisasi 6
   a. Struktur Organisasi..... 7
   b. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab..... 7
3. Unit Kegiatan 8

BAB-III **INFRASTRUKTUR 10**
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 15

BAB-IV **STUDY KASUS 16**
1. Proses Bisnis 16
2. Activity Diagram 17
3. Sistem Usulan dengan Use Case Diagram dan Deskripsi Diagram 20
a. Use Case Diagram 20
b. Deskripsi Use Case 21
4. Rancangan Basis Data 24
a. Class Diagram 24
b. LRS 25
c. Tabel 26
d. Spesifikasi Basis Data 28
5. Struktur Tampilan 33
6. Rancangan Layar 34
7. Sequence Diagram 45

BAB-V **PENUTUP 52**
1. Kesimpulan 52
2. Saran 53

Daftar Pustaka..... 54

Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan 55
Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan 58
Lampiran-C, Rancangan Keluaran..... 60
Lampiran-D, Rancangan Masukan..... 64
Lampiran-E, Lembar Bimbingan