



SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO JAYA

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0822300278	SUSANTO
2. 0822300151	BAHRUDIN

NOMOR KKP : 001/KKP/SAL/LIS/JAN/2011

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

SEMESTER GANJIL

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 JAYA

	NIM	NAMA
1.	0822300278	SUSANTO
2.	0822300151	BAHRUDIN

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, S. Kom)

Pangkalpinang, Januari 2011
Dosen Pembimbing



(Lili Indah Sari, S. Kom)

LEMBAR PENGESAHAN KKP

Dinyatakan bahwa :

1. SUSANTO (0822300278)
2. BHRUDIN (0822300151)

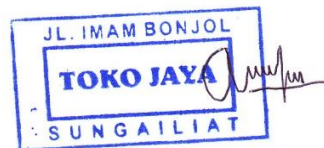
Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek pada

Nama Instansi : Toko Jaya

Alamat : Jl. Imam Bonjol Sungailiat

Pembimbing Praktek

Tanggal : Januari 2011



(ANGIAP)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya juaah sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada Toko Jaya.

Di dalam penulisan laporan ini, penulis mengambil topik pada penulisan Laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) adalah Sistem Informasi Penjualan Tunai pada Toko Jaya.

Pada proses penyusunan laporan Kuliah Kerja Praktek ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Dr.Moedjiono, M.Sc selaku ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
2. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA selaku ketua pengurus yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Kepada Tuhan, atas rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga.
4. Orang tua dan Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual serta doa restunya.
5. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Ibu Lili Indah Sari, S.Kom selaku dosen pembimbing.
7. Bapak Angiap selaku pemilik Toko Jaya yang telah memberikan kesempatan dan izin kepada saya untuk melakukan riset.
8. Teman -teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang telah banyak membantu hingga terselesaikan nya Laporan Kuliah Kerja Praktek ini.

Semoga kebaikan dan dukungan dari semua pihak akan mendapatkan balasan yang setimpal dari Yang Maha Kuasa.

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 STMIK Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



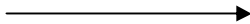
Start State

Menggambarkan awal dari aktivitas yang berjalan pada sistem.



End State

Menggambarkan akhir dari aktivitas yang berjalan pada sistem.



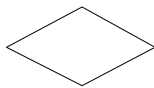
Transition

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



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh sistem.



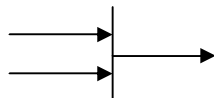
Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.



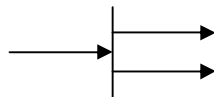
Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan fungsi tersendiri.



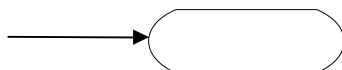
Join (penggabungan)

Dua atau lebih transaksi masuk dan hanya satu transaksi keluar.



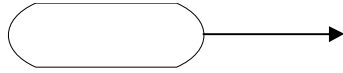
Fork (Percabangan)

Satu masukan dan lebih dari dua keluaran.



Black Hole Activities

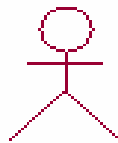
Ada masukan dan tidak ada keluaran, Biasanya dikehendaki 1 atau lebih Transisi.



Miracle Activities

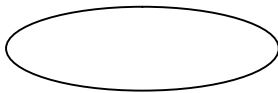
Tidak ada masukan ada keluaran

2. Use Case Diagram



Actor

Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari *use case*.



Use Case

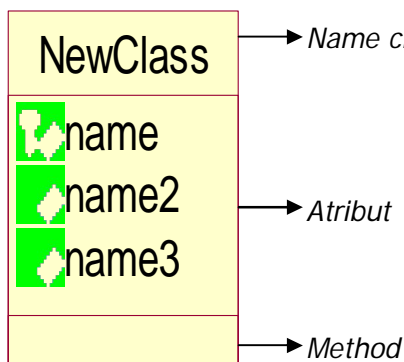
Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna atau user.



Relasi / Asosiasi

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

3. Class Diagram

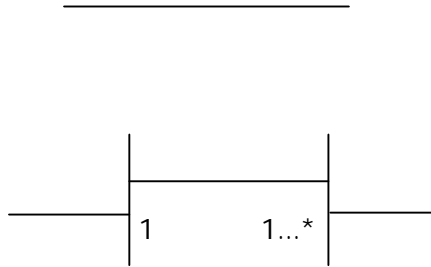


Class

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku *name class* merupakan nama dari sebuah kelas.

Merupakan properti dari sebuah kelas. Melambangkan batas nilai yang mungkin ada pada objek dari class.

Suatu Proses untuk menganalisa suatu sistem atau produk.



Asosiasi

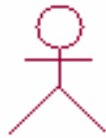
Menggambarkan hubungan yang terjadi

Multiplicity

Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung satu dengan yang lainnya.

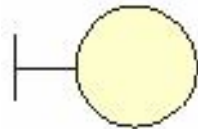
0	<i>Zero</i>
1	<i>One</i>
1...*	<i>One or More</i>
0...*	<i>Zero or More</i>
*	<i>n</i>

4. **Sequence Diagram**



Actor

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



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor 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 obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Message to Self

Menggambarkan pesan/hubungan obyek Itu sendiri, yang menunjukkan urutan Kejadian yang terjadi.



Return Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan 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	5
Gambar 4.1 Activity Diagram Pendataan Data Barang	14
Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Transaksi Penjualan	15
Gambar 4.3 Activity Diagram Pembuatan Laporan	16
Gambar 4.4 Use Case Diagram	17
Gambar 4.5 Class Diagram	21
Gambar 4.6 Logical Record Structure	22
Gambar 4.7 Struktur Tampilan	28
Gambar 4.8 Rancangan Layar Menu Utama	29
Gambar 4.9 Rancangan Layar Menu Master	29
Gambar 4.10 Rancangan Layar Entry Data Barang	30
Gambar 4.11 Rancangan Layar Entry Data Pelanggan	30
Gambar 4.12 Rancangan Layar Menu Transaksi	31
Gambar 4.13 Rancangan Layar Entry Data Pesanan	32
Gambar 4.14 Rancangan Layar Cetak Nota	33
Gambar 4.15 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	33
Gambar 4.16 Sequence Diagram Entry Data Barang	34
Gambar 4.17 Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	35
Gambar 4.18 Sequence Diagram Entry Data Pesanan	36
Gambar 4.19 Sequence Diagram Cetak Nota	37
Gambar 4.20 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	38

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Relasi Pelanggan	23
Tabel 4.2 Relasi Pesanan	23
Tabel 4.3 Relasi Isi	23
Tabel 4.4 Relasi Barang	23
Tabel 4.5 Relasi Nota	23
Tabel 4.6 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	24
Tabel 4.7 Spesifikasi Basis Data Pesanan	25
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Isi	25
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Barang	26
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Nota	27

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 Nota	42
Lampiran A-2 Laporan Penjualan	43
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 Data Barang	44
Lampiran B-2 Data Pesanan	45
Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KKP	46
Lembar Berita Acara Kunjungan KKP	47

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR SIMBOL	iii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR ISI	x

BAB 1 PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Permasalahan	3
5. Metode Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan	4

BAB II ORGANISASI

1. Sejarah Instansi KKP	5
2. Struktur Organisasi Instansi	5
a. Gambar struktur organisasi instansi	5
b. Keterangan tentang masing – masing tugas dan wewenang	6

BAB III INFRASTRUKTUR

1. Spesifikasi Hardware	7
a. Teori Singkat tentang Hardware	7

b. Hardware yang ada pada Instansi KKP	9
2. Spesifikasi Software	10
a. Teori Singkat tentang Software	10
b. Software yang dipakai oleh instansi KKP	12

BAB IV STUDY KASUS

1. Proses Bisnis	13
2. Activity Diagram	14
3. Sistem Usulan dengan Use Case Diagram dan Deskripsi Diagram	17
a. Use Case Diagram	17
b. Deskripsi Use Case Diagram	18
4. Rancangan Basis Data	21
a. Pemodelan Data Konseptual (Class Diagram tanpa method)	21
b. Logical Record Structure (LRS)	22
c. Transformasi Logical Record Struktire ke Relasi atau (Tabel)	23
d. Spesifikasi Basis Data	24
5. Struktur Tampilan	28
6. Rancangan Layar	29
7. Sequence Diagram	34

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	39
2. Saran	40

DAFTAR PUSTAKA	41
----------------------	----

LAMPIRAN KELUARAN SISTEM BERJALAN	42
---	----

LAMPIRAN MASUKAN SISTEM BERJALAN	44
--	----