



SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
BUTIK BASIRO BANI

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
0822300333	ERFINA YUSMAYANTI

NOMOR KKP : 001/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 BUTIK BASIRO BANI

NIM
0822300333

NAMA
ERFINA YUSMAYANTI

Pangkalpinang, Januari 2011

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Arwal, S.Kom)



Dosen Pembimbing

21/01

Melati Suci Mayasari

(Melati Suci Mayasari, S.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

Erfina Yusmayanti (0822300333)

Teilah selesai melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada

Nama instansi : Buti Basiro Bani

Alamat : Jin. Muhidin no.63 pasar atas sungailiat Bangka

Pembimbing Praktek

Tanggal : 28 Januari 2011



(Basiro Bani)

KATA PENGANTAR

Puji syukur tak henti-hentinya penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya dan tidak lupa pula Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek ini.

Kuliah Kerja Praktek yang mengambil judul "Rancangan Sistem Informasi Penjualan Tunai Pada Butik Basiro Bani" merupakan salah satu persyaratan yang harus ditempuh untuk memenuhi salah satu persyaratan menghadapi tugas akhir nanti.

Sebagai rasa ungkapan syukur, Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penulisan Kuliah Kerja Praktek ini dapat diselesaikan ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga.
2. Bapak Dr.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.
4. Ibu Melati Suci Mayasari, S.Kom Selaku Dosen Pembimbing KKP.
5. Ibu Basiro Bani selaku pemilik Butik Basiro Bani.
6. Saudari Idah, Wiwik selaku bagian penjualan di Butik Basiro Bani.
7. Keluarga tercinta yang selalu membantu dengan doa maupun material.
8. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan KKP(Kuliah Kerja Praktek) ini Jamalludin, Indra Dwi Saputra, Ocsi Rendy, dan lain-lainnya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini masih banyak kekurangan karena pengalaman dan pengetahuan penulis masih sangat terbatas karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mohon maaf sedalam-dalamnya atas kekurangan dalam tugas merancang sistem ini. Harapan

penulis semoga Kuliah Kerja Praktek ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Pangkalpinang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol – simbol dalam Activity Diagram



START POINT

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



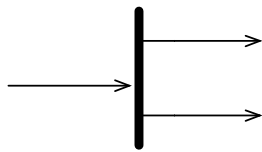
END POINT

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



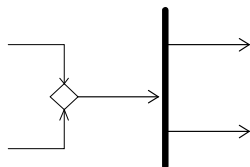
ACTIVITIES

Menggambarkan proses bisnis yang dikenal sebagai activity state



FORK (pencabangan)

Yaitu Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar



Join (penggabungan)

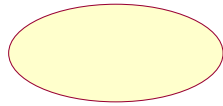
Yaitu Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar



SWIMLANE

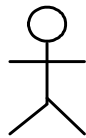
Sebuah cara untuk mengelompokkan activity diagram berdasarkan aktor (mengelompokkan activity dalam sebuah urutan yang sama)

2. Simbol – Simbol dalam UseCase Diagram



UseCase

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

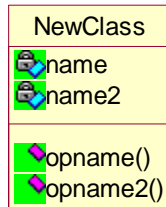
Menunjukkan association antara actor dan use case yang mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara *pasif* dengan sistem anda



Include

Pemanggilan use case oleh use case lain atau untuk menggambarkan suatu use case termasuk didalam use case lain (diharuskan) relasi ini dapat digunakan untuk menghindari penulisan deskripsi yang berulang-ulang.

3. Simbol – Simbol dalam Class Diagram



Class Himpunan obyek-obyek yang sejenis

Nama Menggambarkan nama suatu class

Atribut Properti dari suatu class

Operation sesuatu yang bisa dilakukan oleh sebuah Class atau class yang lain dapat dilakukan untuk

Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.



Aggregate

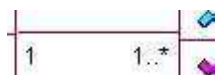
Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.



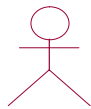
Multiplicity

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. Simbol – simbol dalam Sequence Diagram



Actor

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



: 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



Message to Self

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



Return of Message

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

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Struktur Organisasi Butik Basiro Bani	7
Gambar III.1 Siklus Pengolahan Data (<i>Data Processing Cycle</i>).....	12
Gambar III.2 Sikllus Pengolahan Data Yang Dikembangkan.....	12
Gambar IV.1 Activity Diagram Proses Pencatatan Data Barang	18
Gambar IV.2 Activity Diagram Proses Transaksi.....	19
Gambar IV.3 Activity Diagram Pembuatan Laporan Penjualan.....	20
Gambar IV.4 UseCase Diagram	21
Gambar IV.5 Class Diagram	24
Gambar IV.6 <i>Logical Record Structure</i>	25
Gambar IV.7 Struktur Tampilan	30
Gambar IV.8 Rancangan Tampilan Layar Menu Utama	31
Gambar IV.9 Rancangan Tampilan Layar Master.....	31
Gambar IV.10 Rancangan Tampilan Layar Entry Data Barang.....	32
Gambar IV.11 Rancangan Tampilan Layar Entry Data Pelanggan	32
Gambar IV.12 Rancangan Tampilan Layar Transaksi.....	33
Gambar IV.13 Rancangan Tampilan Layar Entry Data Pesanan	33
Gambar IV.14 Rancangan Tampilan Layar Cetak Nota.....	34
Gambar IV.15 Rancangan Tampilan Layar Cetak Laporan Penjualan.....	34
Gambar IV.16 Rancangan Tampilan Layar Cetak Laporan.....	35
Gambar IV.17 Rancangan Tampilan Layar Menu Keluar	35
Gambar IV.18 Rancangan Tampilan Layar Keluar	36
Gambar IV.19 <i>Sequence</i> Diagram Data Barang	37
Gambar IV.20 <i>Sequence</i> Diagram Entry Data Pelanggan	38
Gambar IV.21 <i>Sequence</i> Diagram Entry Pesanan.....	39
Gambar IV.22 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Nota.....	40
Gambar IV.23 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Laporan.....	41

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 Daftar Tabel Pelanggan.....	25
Tabel IV.2 Daftar Tabel Pesanan.....	26
Tabel IV.3 Daftar Tabel Detail Pesan	26
Tabel IV.4 Daftar Tabel Barang.....	26
Tabel IV.5 Daftar Tabel Nota	27
Tabel IV.6 Daftar Tabel File Pelanggan.....	27
Tabel IV.7 Daftar Tabel File Pesanan.....	28
Tabel IV.8 Daftar Tabel File Detail Pesan	28
Tabel IV.9 Daftar Tabel File Barang.....	29
Tabel IV.10 Daftar Tabel File Nota	30

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran.....	45
Lampiran A-1 Nota.....	46
Lampiran A-2 Laporan Penjualan.....	47
Lampiran B : Dokumen Masukan.....	48
Lampiran B-1 Daftar Harga Barang.....	49
Lampiran B-2 Daftar Pelanggan	50
Lampiran C : Surat Keterangan Riset.....	51
Lampiran C-1 Bimbingan Dosen	52
Lampiran C-2 Kunjungan KKP	53

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar.....	i
Daftar Simbol	ii
Daftar Gambar	iii
Daftar Tabel.....	iv
Daftar Lampiran	vi
Daftar Isi	x
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Permasalahan	2
5. Metode Penelitian	3
a. Pengamatan(Observasi)	3
b. Wawancara	3
c. Studi Kepustakaan	3
6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah Singkat Butik Basiro Bani	6
2. Struktur Organisasi	6
a. Gambar Struktur Organisasi.....	6
b. Tugas Dan wewenang Struktur Organisasi	7
3. Unit Kegiatan Butik Basiro Bani	8

BAB III INFRASTRUKTUR

1. Spesifikasi Hardware	10
a. Hardware (Perangkat Keras).....	10
b. Hardware yang diusulkan	13
2. Spesifikasi Software	14
a. Software (Perangkat Lunak)	14
b. Software yang diusulkan	16

BAB IV STUDI KASUS

1. Proses Bisnis	17
a. Proses Pencatatan Data Barang	17
b. Proses Transaksi.....	17
c. Pembuatan Laporan Penjualan.....	17
2. Aturan Bisnis	18
a. Activity Diagram Proses Pencatatan Data Barang.....	18
b. Activity Diagram Proses Transaksi	19
c. Activity Diagram Pembuatan Laporan Penjualan	20
3. Sistem Usulan Dengan UseCase Diagram Dan Deskripsi Diagram	21
a. UseCase Diagram	21
d. Deskripsi UseCase	22
4. Rancangan Basis Data	24
a. Pemodelan Data Konseptual(<i>Class Diagram Entitas Tanpa Method</i>).24	
b. Logical Record Structure (LRS)	25
c. Tabel.....	25
d. Spesifikasi Basis Data.....	27
5. Struktur Tampilan	30
6. Rancangan Layar	31
7. <i>Sequence</i> Diagram	37

BAB V PENUTUP	
1. Kesimpulan	42
2. Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA	44
Lampiran A : Dokumen Keluaran	45
Lampiran A-1 Nota.....	46
Lampiran A-2 Laporan Penjualan	47
Lampiran B : Dokumen Masukan	48
Lampiran B-1 Daftar Harga Barang	49
Lampiran B-2 Daftar Pelanggan	50
Lampiran C : Surat Keterangan Riset	51
Lampiran C-1 Bimbingan Dosen.....	52
Lampiran C-2 Kunjungan KKP	53