



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
COUNTER ACHU CELL
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0822300174	Farizal Alfarisyi
2. 0822300297	Rivaldi Yusup
3. 0822300237	Heru Martami

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

SEMESTER GASAL

2011 / 2012



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang : D3
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA ACHU
CELL DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

NIM	NAMA
1. 0822300174	Farizal Alfarsyl
2. 0822300237	Heru Martami
3. 0822300297	Rivaldi Yusup

Disetujui pada periode semester Ganjil tahun ajaran 2011 / 2012

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)



Pangkalpinang, 06 Januari 2012

Dosen Pembimbing

(Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom)

9/1-2012

LEMBAR PENGESAHAN KKP

Dinyatakan bahwa :

- | | |
|---------------|------------------|
| 1. 0822300174 | Farizal Alfarisy |
| 2. 0822300297 | Rivaldi Yusup |
| 3. 0822300237 | Heru Martami |

Telah selesai melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Praktek

Nama Instansi : Achu Cell
Alamat : Jl. Desa Balun Ijuk simpang UBB

Pembimbing Praktek

Tanggal : 06 Januari 2012



(Fitriana)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita sekalian, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Kerja Praktek yang merupakan penyerapan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan, serta untuk memenuhi salah satu persyaratan menghadapi tugas akhir nanti.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Kuliah Kerja Praktek ini masih banyak kekurangan-kekurangan, baik secara materi maupun teknik penulisan karena pengalaman dan pengetahuan penulis masih sangat terbatas.

Dalam menyusun laporan Kuliah Kerja Praktek ini penulis telah banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, karenanya penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada mereka terutama:

1. Allah SWT, terima kasih telah memberikan kesehatan dan kesabaran kepada penulis sehingga terselesaikannya Laporan Kuliah Kerja Praktek.
2. Orang Tua yang telah memberikan segala curahan dan kasih sayang serta segala dukungan dalam menempuh pendidikan selama ini serta Kakak kami yang tercinta, terima kasih tak terhingga atas do'a dan kasih sayang serta dorongan yang telah mereka berikan selama ini.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M. Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Wisnu Aribowo Probonegoro, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
6. Fitriana selaku pemilik Counter Achu Cell yang telah mengizinkan penulis mengadakan penelitian.
7. Dosen dan karyawan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
8. Seluruh teman-teman semasa perjuangan KKP ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini masih banyak kekurangan karena pengalaman dan pengetahuan penulis yang 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 (KKP) ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Pangkalpinang, September 2011

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



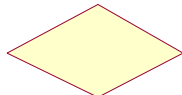
End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi.



Swimlane

Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



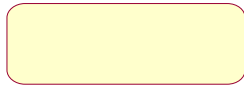
Transition to self

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



Transition

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



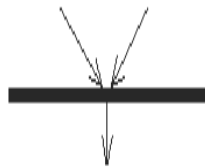
State

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



Fork

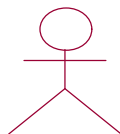
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

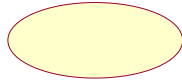
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

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.

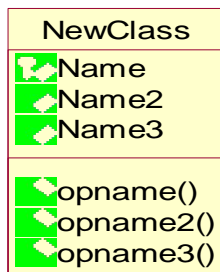
<< include >>

Pemanggilan use case oleh use lain.

<< extend >>

Perluasan use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

3. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, *method*.



Association

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

1 _____ 1..*

Multiplicity

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

1 Tepat satu

0..* Nol atau lebih

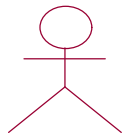
1..* Satu atau lebih

0..1 Nol atau Satu

5..8 range 5 s.d.8

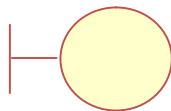
4..6, 9 range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem.



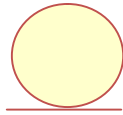
Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem , memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain dan merupakan Pembatas sistem dengan dunia Luar.



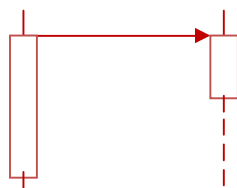
Control

Menggambarkan “perilaku mengatur” serta mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, mengenai tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



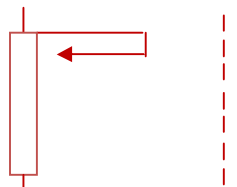
Entity

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



Object Message

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



Message to self

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



Return Message

Menggambarkan pesan / hubungan antar objek, 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 Achu Cell.....	7
Gambar 4.1 Activity Catat Data Barang.....	17
Gambar 4.2 Activity Diagram Transaksi Penjualan	18
Gambar 4.3 Activity Diagram Pembuatan Laporan	19
Gambar 4.4 Use Case Diagram Transaksi Penjualan	20
Gambar 4.5 Class Diagram Tanpa Method	23
Gambar 4.6 Logical Record Structure	24
Gambar 4.7 Struktur Tampilan.....	29
Gambar 4.8 Rancangan Layar Menu Utama	30
Gambar 4.9 Rancangan Layar Menu Master	31
Gambar 4.10 Rancangan Layar Form Aksesoris	32
Gambar 4.11 Rancangan Layar Form Pembeli.....	33
Gambar 4.12 Rancangan Layar Menu Transaks.....	34
Gambar 4.13 Rancangan Layar Form Pesanan	35
Gambar 4.14 Rancangan Layar Cetak Nota.....	36
Gambar 4.15 Rancangan Layar Menu Laporan	37
Gambar 4.16 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan.....	38
Gambar 4.17 Sequence Diagram Entry Data Barang.....	39
Gambar 4.18 Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	40
Gambar 4.19 Sequence Diagram Entry Data Pesan.....	41
Gambar 4.20 Sequence Diagram Entry Cetak Nota	42
Gambar 4.21 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	43

DAFTAR TABEL

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

LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I Masukan dan Keluaran	46
Lampiran II Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing	48
Lampiran III Lembar Berita Acara Kunjungan KKP	49

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pengesahan Sebelum Sidang	
Lembar Pengesahan Selesai KKP dari Instansi	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR SIMBOL	iii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah.....	1
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Batasan Permasalahan.....	3
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan	4
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah Counter Achu Cell.....	5
2. Struktur Organisasi Achu Cell	6
a. Gambar Struktur Organisasi Achu Cell.....	6
b. Tugas Dan Wewenang	6
3. Penjelasan Unit Kegiatan Achu Cell	7

BAB	III INFRASTRUKTUR	
	1. Spesifikasi Hardware	8
	a. Teori Singkat Tentang Hardware	8
	b. Spesifikasi Hardware Yang ada di Achu Cell	10
	2. Spesifikasi Software.....	10
	a. Teori Singkat Tentang Software	10
	b. Spesifikasi Software Yang ada di Achu Cell	14
BAB	IV STUDI KASUS	
	1. Proses Bisnis.....	15
	2. Activity Diagram.....	16
	3. Use Case Diagram.....	19
	4. Deskripsi Use Case	20
	5. Rancangan Basis Data	22
	6. Struktur Tampilan	28
	7. Rancangan Layar	29
	8. Sequence Daigram	38
BAB	V PENUTUP	
	1. Kesimpulan.....	43
	2. Saran	43
	DAFTAR PUSTAKA	45
	LAMPIRAN – LAMPIRAN	
	1. Lampiran Masukan dan Keluaran.....	46
	2. Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing	48
	3. Lembar Berita Acara Kunjungan KKP.....	49