



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI  
PADA  
TOKO ZERRY SPORT  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK  
LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Oleh :

NIM	NAMA
0922300111	DODI
0922300181	DENI
0922300148	INDRA SANDIKA

NOMOR KKP : 003/KKP/SAL/MEL/JUL/2012

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG  
SEMESTER GENAP  
2011/2012



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

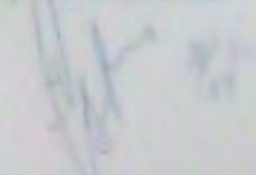
Program Studi : Manajemen Informatika  
Jenjang Studi : Diploma III (D3)  
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA  
TOKO ZERRY SPORT DENGAN METODELOGI  
BERORIENTASI OBJEK

NIM	NAMA
1. 0922300111	DUDI
2. 0922300181	DENI
3. 0922300148	INDRA SANDHA

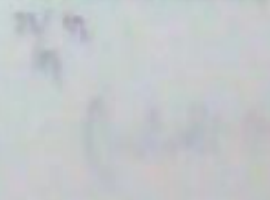
Pangkalpinang, Juli 2012

Kelias Program Studi  
Manajemen Informatika

Dosen Pembimbing

  
(Drs) Chandra Pratiwi, S.Kom



  
Dosen Pembimbing

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kehadirat 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.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu hingga tugas akhir ini selesai, ucapan terima kasih penulis tujukan kepada :

1. Allah SWT, terima kasih telah memberikan kesehatan dan kesabaran kepada penulis sehingga terselesaikannya Laporan Kuliah Kerja Praktek.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
4. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom, selaku pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
5. Kedua Orang tua kami yang telah banyak memberi support dan doa untuk kelancaran kami dalam menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek ini.
6. Bang Zerry selaku pemilik toko Zerry Sport yang telah banyak membantu penulis dalam mengadakan riset dan Menjadi Pembimbing praktek selama riset.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah banyak membantu dalam penulis dalam menyelesaikan laporan kuliah kerja praktek ini

Penulis sangat menyadari bahwa sepenuhnya isi laporan kuliah kerja praktek ini kurang dari sempurna, dan diharapkan kiranya ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan kuliah kerja praktek ini.

Pangkalpinang, Juni 2012

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.



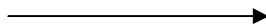
*Activity*

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



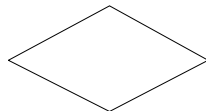
*Swimlane*

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



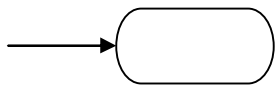
*Transition State*

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



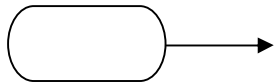
*Decision*

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



*Black hole activities*

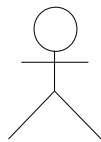
Ada masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada satu atau lebih transisi.



*Miracle activities*

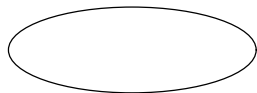
Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu start point dan dikehendaki ada satu atau lebih transisi.

**2. Use Case Diagram**



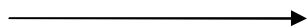
*Actor*

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



*Use Case*

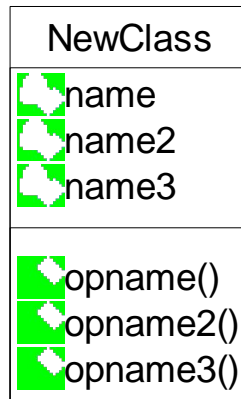
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



*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*

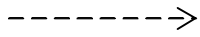
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.

#### *Multiplicity*

Menggambarkan banyaknya objek 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

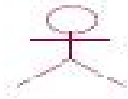
#### 4. Logical Record Struktur (LRS)



##### *Dependency*

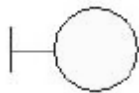
Menggambarkan ketergantungan antar komponen

#### 5. Sequence Diagram



##### *Actor*

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu 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.



##### *Entity*

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



##### *Control*

*Control* digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas *control*, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas.

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 : Struktur Organisasi .....	6
Gambar IV.1 : Activity Diagram Catat Data Barang .....	16
Gambar IV.2 : Activity Diagram Transaksi Penjualan .....	17
Gambar IV.3 : Activity Diagram Pembuatan Laporan .....	18
Gambar IV.4 : Use Case Diagram .....	19
Gambar IV.5 : Entity Relationship Diagram (ERD).....	22
Gambar IV.6 : Transformasi ERD ke LRS .....	23
Gambar IV.6 : Logical Record Structure .....	24



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Pelanggan .....	25
Tabel IV.2 : Tabel Barang .....	25
Tabel IV.3 : Tabel Isi .....	25
Tabel IV.4 : Tabel Pesanan .....	25
Tabel IV.5 : Tabel Nota .....	25
Tabel IV.6 : Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	26
Tabel IV.7 : Spesifikasi Basis Data Barang .....	27
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Isi .....	27
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	28
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Nota.....	28

## LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A : FORMULIR KELUARAN.....	32
LAMPIRAN B : FORMULIR MASUKAN .....	35
LAMPIRAN C : LEMBAR BERITA ACARA KONSULTASI DOSEN PEMBIMBING .....	37
LAMPIRAN D : LEMBAR BERITA ACARA KUNJUNGAN KKP.....	39

## DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR SIMBOL .....	ii
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
DAFTAR ISI .....	ix

### BAB I PENDAHULUAN

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

### BAB II ORGANISASI

1. Sejarah ZERRY SPORT .....	5
2. Struktur Organisasi ZERRY SPORT .....	6
a. Gambar Struktur Organisasi .....	6
b. Tugas dan Wewenang .....	7

### BAB III INFRASTRUKTUR

1. Spesifikasi Hardware .....	8
a. Teori Singkat tentang <i>Hardware</i> .....	8
b. Perangkat Keras (Hardware) yang ada di ZERRY SPORT .....	10
2. Spesifikasi Software .....	10
a. Teori Singkat Tentang Software .....	11

b. Spesifikasi <i>Software</i> .....	14
BAB IV STUDI KASUS	
1. Proses Bisnis .....	15
2. Activity Diagram .....	16
3. Sistem Usulan dengan Usecase Diagram dan Deskripsi Usecase....	19
a. Usecase .....	19
b. Deskripsi Usecase .....	20
4. Rancangan Basis Data .....	22
a. Entity Relationship Diagram (ERD) .....	22
b. Transformasi ERD ke LRS .....	23
c. Logical Record Structure(LRS) .....	24
d. Tabel .....	25
e. Spesifikasi Basis Data .....	26
BAB V PENUTUP	
1. Kesimpulan .....	29
2. Saran .....	29
DAFTAR PUSTAKA .....	31
LAMPIRAN A .....	32
LAMPIRAN B .....	34
LAMPIRAN C .....	36
LAMPIRAN D .....	38