



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PADA
INNOVATIVE COMPUTER**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

OLEH :

NIM	NAMA
1. 0522300026	Tommy Firmansyah
2. 1022300089	Sandri
3. 1022300090	Hendri H

Nomor KKP : 001/KKP/SAL/BAW/JAN/2013

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

**SEMESTER GASAL
TA. 2012/2013**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PERAKTEK

Program studi : Manajemen Informatika

Jenjang : Diploma III (D3)

Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA INNOVATIVE COMPUTER

NIM	NAMA
1. 0522300026	TOMMY FIRMANSYAH
2. 1022300089	SANDRI
3. 1022300090	HENDRI H

Ketua Program Studi Pangkalpinang, 29 Januari 2013
Manajemen Informatika **Dosen Pembimbing**

(Ibnu Choiril Awwal, M.Kom) (Bambang Adiwinto, M.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Tommy Firmansyah (0522300026)
2. Sandri (1022300089)
3. Hendri H (1022300090)


Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek pada

Nama Instansi : INNOVATIE COMPUTER

Alamat : Jl. M.H. Muhidin Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal : Januari 2013

 C.V. M.H. MUHIDIN MEDIA INNOVATIVE
General - Service - Support - Maintenance - Networking
Pangkalpinang

(Yan Reza)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kasih sayang, nikmat dan rahmat serta hidayah-Nya sehingga pada akhirnya kami dapat menyelesaikan tugas KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini dengan baik.

Tujuan penulisan kuliah kerja praktek ini di buat untuk memenuhi salah satu mata kuliah KKP (Kuliah Kerja Praktek) pada program Diploma III (D3) pada jurusan Manajemen Informatika di STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Kami sangat menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari sempurna dan tentu saja banyak sekali kekurangan, namun kami telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas KKP ini dengan sebaik-baiknya.

Dengan menyusun tugas KKP ini, kami banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa kami mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kepada Allah SWT, atas segala nikmat kesabaran yang diberikan kepada kami sehingga dapat menyelesaikan laporan KKP ini.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
4. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah begitu sabar meluangkan waktu pribadinya dalam membimbing serta memberi semangat dan motivasi kepada kami.
5. Bapak Yan Reza selaku pemilik Innovative Computer yang telah memberikan izin dan informasi serta pengarahan kepada penulis selama penulis melakukan riset di Innvoative Computer.
6. Orang tua tercinta yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual kepada kami. Karena doa & restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan KKP ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.

7. Serta rekan-rekan sejawat dan seperjuangan yang ikut memberikan bantuannya dalam pembuatan laporan Kuliah Kerja Praktek, khususnya kelompok AW-BW-MW.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Kami menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh sekali dan belum sempurna, 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, Amin Ya Robbal'Alamin.

Pangkalpinang, Januari 2013

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. *Start Point*



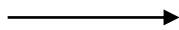
Menggambarkan awal dari sebuah kegiatan

b. *Activities*



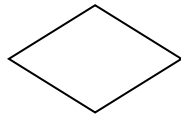
Menggambarkan proses bisnis

c. *Association*



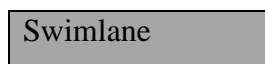
Menggambarkan hubungan antara obyek yang saling membutuhkan.

d. *Decision*



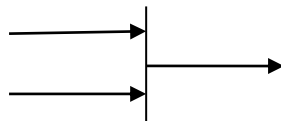
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar atau salah

e. *Swimlane*



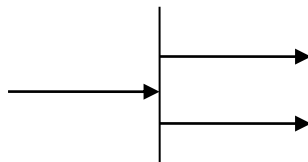
Menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan *activity*

f. *Join* (Penggabungan)



Menggambarkan suatu *activity* yang berjalan secara bersamaan. Biasanya mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar

g. *Fork* (Pencabangan)



Menggambarkan suatu *activity* yang berjalan secara bersamaan. Biasanya mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar

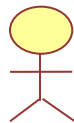
h. *End Point*



Menggambarkan akhir dari sebuah kegiatan dalam *activity diagram*

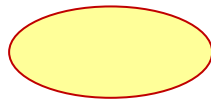
2. Usecase Diagram

a. *Actor*



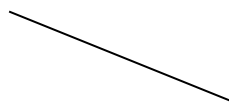
Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

b. *Use Case*



Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user)

c. *Association Aktif*

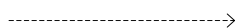


Menggambarkan bagaimana aktor terlibat didalam *use case*

d. *Association Include*

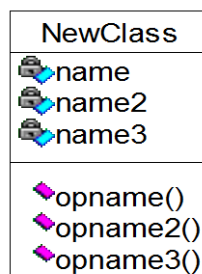
`<<include>>`

Menggambarkan pemanggilan *use case* oleh *use case* lain



3. Class Diagram

a. *Class*



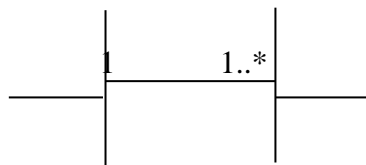
Penggambaran dari *class name*, *attribute* atau *property* atau data dan *methode* atau *function* atau *behavior*

b. *Association*



Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.

c. *Multiplicity*



Menggambarkan banyaknya obyek yang terhubung satu dengan yang lainnya.

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

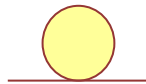
4. Sequence Diagram

a. *Actor*



Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. *Entity Class*



Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

c. *Boundary Class*



Menggambarkan cara *actor* berinteraksi dengan sistem

d. *Control Class*



Menggambarkan hubungan antara *boundary* dengan *table*

e. *A Focus of Control & A life Line*



Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah *message*

f.



Message to Self

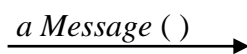
Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi

g.



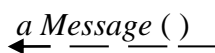
Menggambarkan proses perulangan.

h. *A Message*



Menggambarkan pengiriman pesan

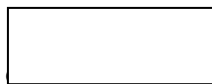
i. *Return Values*



Menggambarkan hasil dari pengiriman *message*

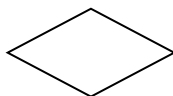
5. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

a. *Entity*



Menggambarkan himpunan orang, tempat, obyek, dan sebagainya yang berperan sebagai sistem

b. Relasi



Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan *entitas*

c. Garis Penghubung



menggambarkan hubungan antara entitas dengan *relationship* ataupun sebaliknya dari *relationship* ke *entitas*

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I.1 : Struktur Organisasi	6
Gambar IV.1 : Activity Diagram Proses Data Barang	17
Gambar IV.2 : Activity Diagram Proses Penjualan	18
Gambar IV.3 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Penjualan	19
Gambar IV.4 : Usecase Diagram	20
Gambar IV.5 : Entity Relationship Diagram	24
Gambar IV.6 : Tranformasi ERD ke LRS	25
Gambar IV.7 : Logical Record Structure	26

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Data Pelanggan	27
Tabel IV.2 : Tabel Data Pesanan	27
Tabel IV.3 : Tabel Data Barang	27
Tabel IV.4 : Tabel Pesan	28
Tabel IV.5 : Tabel Nota	28
Tabel IV.6 : Tabel Isi	28
Tabel IV.7 : Spesifikasi Basis Data Pelanggan	29
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Pesanan	30
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Barang	30
Tabel IV.10: Spesifikasi Basis Data Pesan	31
Tabel IV.11: Spesifikasi Basis Data Nota.....	31
Tabel IV.12: Spesifikasi Basis Data Isi	32

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1	: Dokumen Keluaran dan Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran A	: Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran A-1	: Daftar List Harga	36
Lampiran A-2	: Nota Penjualan	37
Lampiran 2	: Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KKP.....	38
Lampiran 3	: Lembar Acara Kunjungan KKP	
39	

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	i
Daftar Simbol	iii
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	viii
Daftar Lampiran	ix
Daftar Isi	x
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	1
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Permasalahan	2
5. Metode Penelitian	2
6. Sistematika Penulisan	3
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah Berdirinya Innovative Computer	5
2. Struktur Organisasi	6
a. Gambar Struktur Organisasi Innovative Computer	6
b. Tugas dan Wewenang	7
3. Unit kegiatan Innovative Computer	8
BAB III INFRASTRUKTUR	
1. Spesifikasi Hardware	9
a. Teori Singkat Hardware	10
b. Hardware yang ada pada Innovative Computer	11
2. Spesifikasi Software	12

a. Teori Singkat Software	12
b. Software yang digunakan oleh Innovative Computer.....	13
BAB IV STUDY KASUS	
1. Proses Bisnis	16
2. Activity Diagram.....	17
3. Usecase Diagram dan Deskripsi Diagram	20
4. Rancangan Basis Data.....	24
a. Entity Relationship Diagram (ERD)	24
b. Transformasi ERD ke LRS	25
c. Logical Record Structure (LRS)	26
d. Tabel.....	27
e. Spesifikasi Basis Data	29
BAB V PENUTUP	
1. Kesimpulan	33
2. Saran.....	33
DaftarPustaka	35