



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO LEVIA**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1.0922300135	ZULHAM
2.0922300099	INDRA PURNOMO

NOMOR KKP : 001/KKP/SAL/MLTI/JULI/2013

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

ATMA LUHUR

PANGKALPIANANG

SEMESTER GENAP

2012 / 2013



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 LEVIA

NIM	NAMA
1. 0922300135	Zulham
2. 0922300099	Indra Purnomo

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

Pangkalpinang, Juli 2013
Dosen Pembimbing

Melati Suci



Melati Suci

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Zulham (0922300135)
2. Indra Purnomo (0922300120)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek(KKP) pada

Nama Instansi : Toko Levia

Alamat : Jl. Raya Air Gegas Kecamatan Airgegas Kab.Bangka Selatan

Tanggal, 5 September 2013

Pembimbing Praktek



(Dani)

ABSTRAKSI

Toko Levia salah satu Toko yang beralamat di jalan pagi bawah PangkalPinang. Toko Levia adalah usaha yang bergerak dibidang penjualan sembako. Oleh karena itu untuk membantu dan mengawasi kegiatan penjualan tersebut, maka diperlukan dukungan Sistem Informasi yang baik dan akurat, sehingga dapat mengikuti perkembangan perusahaan atau usaha-usaha yang sedang tumbuh pesat saat ini.

Sistem pengolahan data pada Toko Levia sampai saat ini masih dilakukan dengan cara tidak teratur, sehingga pada Toko Levia sering terjadi keterlambatan informasi yang dihasilkan seperti pembuatan laporan data penjualan yang masuk.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi penjualan yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan usaha penjualan tersebut, sehingga dapat mengatasi permasalahan dan kendala pada sistem yang sedang berjalan saat ini. Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi yang diusulkan secara baik dan benar, kemungkinan pengawasan atau kontrol terhadap pemrosesan penjualan menjadi lebih mudah dan efisien.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan taufik dan hidayahnya, karena berkat rahmat dan karunia-Nya-lah sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini sebagaimana yang diharapkan. Penulisan KKP ini dimaksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang Diploma III (D3) pada jurusan Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Penulis menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas ini dengan sebaik-baiknya

Pangkalpinang, Juli 2013

Penulis

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Struktur Organisasi Toko Mumbay Fashion House	6
Gambar 3.1 : Deployment Diagram.....	11
Gambar 3.2 : Component Diagram	16
Gambar 4.1 : Activity Diagram Daftar Harga Barang	18
Gambar 4.2 : Activity Diagram Penjualan Barang Dan Transaksi Pembayaran .	19
Gambar 4.3 : Activity Diagram Laporan Penjualan	20
Gambar 4.4 : UseCase Diagram ...	21
Gambar 4.1 : Conseptual Data Model	23
Gambar 4.2 : Logical Record Struktur	24
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan.....	29

DAFTAR TABEL



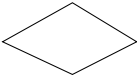

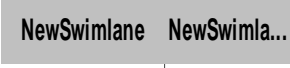

	Halaman
Tabel IV.1 : Relation Data Pelanggan	24
Tabel IV.2 : Relation Data Pesanan	24
Tabel IV.3 : Relation Detail_pesanan	25
Tabel IV.4 : Relation Data Barang	25
Tabel IV.5 : Relational Data Nota	26
Tabel IV.6 : Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	26
Tabel IV.7 : Spesifikasi Data Pesanan.....	26
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Detail_Pesan	27
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Barang	27
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Nota	28

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 : Formulir Masukan..	27
Lampiran B-1 : Formulir Keluaran..	31
Lampiran C-1 : Lembar Berita Acara.....	34

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM

	Start State Menggambarkan awal dari aktifitas
	End State Menggambarkan akhir dari aktifitas
	Decision Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi
	Activity State Menggambarkan proses bisnis
	Swimlane Menggambarkan pembagian/ pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.
	Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

SIMBOL USE CASE DIAGRAM



Actor

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



USE Case

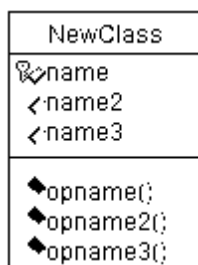
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga si pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun



Association

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

SIMBOL CLAS DIAGRAM



Class Diagram Tanpa metode

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku

Association

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

1

1..* 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



Aggregate

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

SIMBOL LRS(Logical Record Struktur)

Detailpesan

nopsn
kdbrg
hrgrg
banyak

LRS

Menggambarkan modul perangkat lunak



Transition

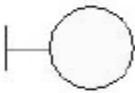
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

SIMBOL SEQUENCE DIAGRAM



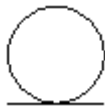
Actor

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 padapihak 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



Object 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.



Activation

Menunjukkan periode selama suatu object atau actor sedang melakukan suatu tindakan



Message yang dikirim untuk dirinya sendiri

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAKSI	
i	
KATA PENGANTAR.....	
ii	
DAFTAR GAMBAR	
iii	
DAFTAR TABEL.....	
iv	
DAFTAR LAMPIRAN.....	
v	
DAFTAR SIMBOL.....	
vi	
DAFTAR ISI.....	
xi	

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II ORGANISASI

1. Sejarah Singkat Mumbay Fashion House	4
2. Struktur Organisasi	5
3. Fungsi Dan Kegiatan Serta Tanggung Jawab	7
a. Tugas Pemilik	7
b. Tugas Bagian Penjualan.....	7
c. Tugas Bagian Kasir	7
4. Unit kegiatan Mumbay Fashion House.....	8

BAB III INFRASTRUKTUR

1 Spesifikasi hardware.	9
a. Teori Singkat	9
b. hardware.....	10
2. Spesifikasi Software.....	11
a. Teori Singkat Tentang Software.....	11
b. Software Yang Harus Ada Pada Toko Levia.....	15

BAB IV STUDY KASUS

	1. Analisa proses bisnis.....	
17		
	a. Pencatatan Daftar Harga.....	
	17	
	b. Penjualan Barang Dan Transaksi Pembayaran	
	17	
	c. Pembuatan Laporan.....	
	17	
	2. Aturan Bisnis.....	
17		
	a. Fungsi Dan Tugas Penjualan Barang	
	17	
	b. Sistem Penjualan Barang Ditoko Levia	
	18	
	1. Activity Pencatatan Daftar Harga Sembako.....	
	18	
	2. Activity diagram Transaksi Penjualan Barang Dan Pembayaran	
	19	
	3. Activity diagram pembuatan laporan	
	20	
	3.Sistem usulan	
21		
	a. Usecase Diagram.....	
21		
	b.Deskripsi Use Case	
	22	
	4.Rancangan basis data	
23		
	a. konseptual Data Model.....	
23		
	b.Logical Record Struktur.....	
24		

	5.Tabel	
24		
	a. Relational Data Model	
24		
	b. Spesifikasi Basis Data.....	
25		
	6.Struktur Tampilan	
29		

BAB V PENUTUP

	1. Kesimpulan	
30		
	2. Saran	
30		

	DAFTAR PUSTAKA	
26		

	LAMPIRAN A-1: Formulir Masukan	
32		
	Daftar Nama pelanggan	
33		
	Daftar Pesanan	
34		
	Daftar Harga Barang	
35		

LAMPIRAN B-1 Formulir Keluaran.....

36

Laporan Penjualan

37

LAMPIRAN C-1 LEMBAR BERITA ACARA.....

38

Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KKP.....

39

Lembar Berita Acara Kunjungan Kkp.....

40

Lembar Berita Acara Kunjungan Ke Intansi.....

41