



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI

PADA

RUMAH MAKAN BAKSO BAROKAH “ABI”

DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Oleh :

HOLIDI

0822300095

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

JULI 2011



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
RUMAH MAKAN BAKSO BAROKAH “ABI”
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

**HOLIDI
0822300095**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHURPANGKALPINANG
JULI 2011**



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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Holidi
NIM : 0822300095
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA RUMAH MAKAN BAKSO BAROKAH
"ABI" DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI
OBYEK

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, Juli 2011
Dosen Pembimbing

(Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom)

Panitia Penguji

Ketua,

(Yuyi Andrika, M.Kom)

Anggota,

(Fitriyani, M.Kom)

Ketua,
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua
Bidang Akademik

(Bambang Adiwino, M.Kom)

ABSTRAKSI

Penjualan tunai merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap Rumah Makan, terutama yang bergerak dalam bidang Kuliner. Oleh karena itu untuk membantu dan mengawasi kegiatan penjualan tersebut, maka diperlukan dukungan sebuah Sistem Informasi yang baik dan akurat, sehingga dapat mengikuti perkembangan dan kemajuan Rumah Makan yang sedang tumbuh pesat saat ini. Hal ini disebabkan oleh semakin banyaknya transaksi dan besarnya biaya transaksi yang terjadi sehingga sampai saat ini dokumen-dokumen penjualan tunai maupun laporan penjualan tunai masih ditangani secara manual.

RUMAH MAKAN BAKSO BAROKAH “ABI” adalah sebuah Rumah Makan yang bergerak dalam bidang penjualan makanan dan minuman. Sistem pengolahan data penjualan tunai pada Rumah Makan Bakso Barokah“Abi” sampai saat ini masih dilakukan secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan atau ketidakakuratan dalam proses pencatatan data pembeli dan pembuatan laporan penjualan dan keterlambatan dalam proses pembukuan karena sebagian tenaga kerja yang memiliki pekerjaan ganda. Proses pencatatan data yang dilakukan masih menggunakan sistem manual yaitu dengan menggunakan pembukuan saja.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi penjualan tunai yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan Rumah Makan tersebut. Sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem yang sedang berjalan saat ini. Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi yang diusulkan ini secara baik dan benar.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya kepada kita sekalian, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (TA) di Rumah Makan Bakso Barokah “Abi” yang merupakan penyerapan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.

Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program Studi diploma tiga (D3) Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir (TA) adalah Sistem Informasi Penjualan Tunai Pada Rumah MakanBakso Barokah “Abi”.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan laporan Tugas Akhir adalah Sistem Informasi Penjualan Tunai pada Rumah Makan Bakso Barokah ”Abi” ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Allah SWT, terima kasih telah memberikan kesehatan dan kesabaran kepada penulis sehingga terselesaikannya Laporan Tugas Akhir.
2. Ayah, Ibu dan 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 Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
6. Bapak Abi selaku Pemilik Rumah Makan Bakso Barokah “Abi” Pangkalpinang yang telah mengizinkan penulis mengadakan penelitian.
7. Dosen, karyawan dan karyawan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
8. Seluruh teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir (TA) 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 Tugas Akhir (TA) ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Pangkalpinang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Simbol Start Point	10
Gambar II.2 Simbol End Point	10
Gambar II.3 Simbol Activity.....	10
Gambar II.4 Simbol Black Hole Activities	10
Gambar II.5 Simbol Miracle Activities.....	10
Gambar II.6 Simbol Decision Point.....	11
Gambar II.7 Simbol Use Case	12
Gambar II.8 Simbol Actor	13
Gambar II.9 Simbol Association	13
Gambar II.10 Simbol Association Antar Actor dan Use Case	13
Gambar II.11 Simbol Entitas.....	15
Gambar II.12 Simbol Relasi.....	15
Gambar II.13 Simbol Atribut	15
Gambar II.14 Simbol Garis	16
Gambar II.15 Simbol Entity	18
Gambar II.16 Simbol Boundary	18
Gambar II.17 Simbol Control.....	19
Gambar II.18 Simbol Message	19
Gambar II.19 Simbol Recursive	19
Gambar II.20 Simbol Activation	19
Gambar II.21 Simbol Life Line	19
Gambar II.22 Simbol Class Diagram.....	19
Gambar III.1 Struktur Organisasi	25

Gambar III.2 Activity Diagram Pendataan Menu.....	28
Gambar III.3 Activity Diagram Pesanan Menu.....	29
Gambar III.4 Activity Diagram Pembayaran	30
Gambar III.5 Activity Diagram Penjualan Laporan Harian	30
Gambar III.6 Use Case Diagram	35
Gambar IV.1 Entity Relationship Diagram.....	37
Gambar IV.2 Tranformasi Diagram ER ke Logical Record Structure	38
Gambar IV.3 Logical Record Structure (LRS).....	39
Gambar IV.4 Struktur Tampilan.....	48
Gambar IV.5 Rancangan Layar Menu Utama.....	49
Gambar IV.6 Rancangan Layar Menu Utama Master	50
Gambar IV.7 Rancangan Layar Menu Utama	51
Gambar IV.8 Rancangan Layar Form Kasir	52
Gambar IV.9 Rancangan Layar Form Menu Utama Transaksi.....	53
53Gambar IV.10 Rancangan Layar Form Pesanan.....	54
Gambar IV.11 Rancangan Layar Cetak Nota.....	55
Gambar IV.12 Rancangan Layar Form Utama Cetak Laporan.....	56
Gambar IV.13 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan Pesanan.....	57
Gambar IV.14 Sequence Diagram Menu	58
Gambar IV.15 Sequence Diagram Kasir.....	59
Gambar IV.16 Sequence Diagram Pesanan	60
Gambar IV.17 Sequence Diagram Cetak Nota.....	61
Gambar IV.18 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan Pesanan.....	62
Gambar IV.19 Class Diagram	63

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman



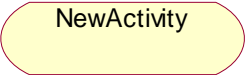

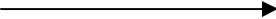
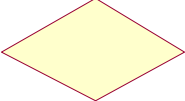
Lampiran A : Keluaran Sistem berjalan.....	73
A-1 : Nota.....	74
A-3 : Laporan Penjualan	7
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	76
B-1 : Data Daftar Harga Menu	77
Lampiran C : Rancangan Keluaran.....	78
C-1 : Nota.....	79
C-3 : Laporan Penjualan Pesanan.....	80
Lampiran D : Rancangan Masukan	81
D-1 : Data Menu	82
D-2 : Data Kasir.....	83
D-3 : Data Pesanan	84
Lampiran E : surat Keterangan riset	85
E-1 : Surat Keterangan Riset	86
E-2 : Kartu Bimbingan.....	87

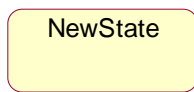
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Relasi Menu	40
Tabel IV.2 : Relasi Isi	40
Tabel IV.3 : Relasi Pesanan.....	40
Tabel IV.4 : Relasi Nota.....	40
Tabel IV.5 : Relasi Kasir.....	41
Tabel IV.6: Spesifikasi Basis Data Menu	41
Tabel IV.7 : Spesifikasi Basis Data Isi	42
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	43
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Nota.....	43
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Kasir	44

DAFTAR SIMBOL

Activity Diagram

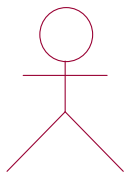
	<p>Start State</p> <p>Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p>End State</p> <p>Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p>Activity</p> <p>Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.</p>
	<p>Swimlane</p> <p>Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.</p>
	<p>State Transition</p> <p>Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.</p>
	<p>Decision</p> <p>Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.</p>



State

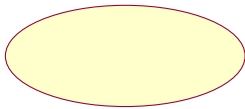
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

Use Case Diagram



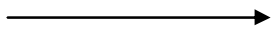
Actor

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



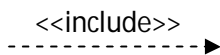
Use Case

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



Association

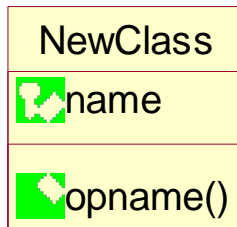
Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.



Include

Pemanggilan usecase oleh usecase lain

Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/property) dari suatu objek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu : nama, atribut, dan *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 objek dari class, yang mempengaruhi *behavior*.

Association

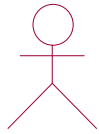
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.

1

Multiplicity

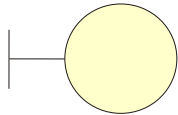
Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung satu dengan yang lainnya.

Sequence Diagram



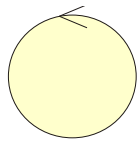
Actor

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



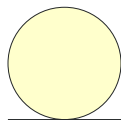
Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain di sekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Control

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



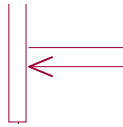
Entity

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



Object Message

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



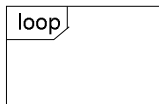
Message to Self

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



Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

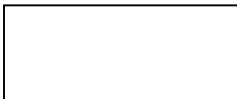


Loop

Menggambarkan perulangan

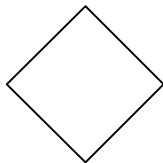
Entity Relationship Diagram (ERD)

Entitas



Entitas, adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.

Relasi



Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.

Garis



Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut

DAFTAR ISI

Halaman

Abstraksi	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Gambar	iii
Daftar Lampiran.....	ix
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Simbol	xii
Daftar Isi.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

1. Konsep Sistem Informasi	6
a. Konsep Dasar Sistem Informasi	6
b. Konsep Dasar Sistem Informasi	7
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML.....	9
a. UML.....	9

b. Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	11
1.) Activity Diagram	12
2.) Analisa Dokumen Keluaran	14
3.) Analisa Masukan.....	14
4.) Use Case Diagram.....	14
5.) Deskripsi Use Case Diagram	16
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek	16
1.) ERD.....	16
2.) LRS	17
3.) Tabel.....	18
4.) Spesifikasi Basis Data	19
5.) Rancangan Dokumen keluaran	19
6.) Rancangan Dokumen Masukan	19
7.) Rancangan layar Program	19
8.) Sequence Diagram.....	19
9.) Class Diagram (Entity Class).....	21
3. Sistem Penjualan Tunai	23

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi	25
a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	25
b. Struktur Organisasi.....	25
c. Pembagian Tugas dan tanggung jawab	26
d. Unit Kegiatan Pada Toko Bangunan Same - Same.....	27
2. Analisa Proses.....	28

3. Analisa Keluaran.....	32
4. Analisa Masukan.....	33
5. Identifikasi Kebutuhan	34
6. Use Case Diagram.....	37
7. Deskripsi Use Case	37
 BAB IV RANCANGAN SISTEM	
1. Rancangan Basis Data.....	41
a. Entity Relationship Diagram	41
b. Transformasi ERD ke LRS	42
c. Logical Record Structure (LRS).....	43
d. Tabel	44
e. Spesifikasi Basis Data.....	45
2. Rancangan Antar Muka.....	49
a. Rancangan Keluran.....	49
b. Rancangan Masukan.....	52
c. Rancangan Dialog Layar	54
1.) Struktur Tampilan	54
2.) Rancangan Layar.....	55
d. Sequence Diagram.....	65
3. Rancangan Class Diagram (Entity Class).....	71
 BAB V PENUTUP	
1. Kesimpulan	72
2. Saran	72
Daftar Pustaka	74
Lampiran –A, Keluaran Sistem Berjalan	75

Lampiran –B, Masukan Sistem Berjalan	78
Lampiran –C, Rancangan Keluaran.....	80
Lampiran –D, Rancangan Masukan.....	83
Lampiran –E, Surat Keterangan Riset	86