



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI
PADA
TOKO PAKAIAN LIECIUS KARIANTO PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

**Ria Lestari
0822300284**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2011**



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI
PADA
TOKO PAKAIAN LIECIUS KARIANTO**

**TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya (untuk D3)**

**Oleh:
RIA LESTARI
NIM : 0822300284**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2011**



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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : RIA LESTARI
NIM : 0822300284
Perogram Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELIAN TUNAI
PADA TOKO PAKAIAN LIECIUS KARIANTO DENGAN
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, 25 Juli 2011

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Dosen Pembimbing,

(Fitriyani, M.Kom)

Panitia Penguji

Ketua,

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

Anggota,

(Ari Amir Alkodri, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua
Bidang Akademik

(Bambang Adiwino, M.Kom)

ABSTRAKSI

Toko Pakaian Liecius Kariato merupakan salah satu dari banyak toko yang ada di pangkalpinang yang bergerak dibidang penjualan dan pembelian. Terdapat beberapa bagian yang terkait antara pembelian dan penjualan barang di Toko Pakaian Liecius Kariato yang beralamat di Btc Blok A No 75 Pangkalpinang.

Titik masalah yang akan diangkat dalam tulisan ini adalah Sistem Pembelian Tunai yang dikelola oleh Bapak Liecius Kariato selaku pemilik sekaligus pimpinan Toko Pakaian Liecius Kariato. Aktifitas pengelolaan pembelian barang yaitu dengan proses pemesanan barang dan pembayaran .

Pada Toko Pakaian Liecius Kariato terdapat masalah masalah yang dihadapi antara lain pesanan barang kepada supplier masih sering mengalami kesalahan karena masih dilakukan secara lisan. Stok dan barang yang masuk belum terdata akurat. Menimbang masalah dan aktifitas pengelolaan pembelian barang yang ada, maka akan lebih baik jika Toko Pakaian Liecius Kariato pangkalpinang mempunyai sebuah Sistem Informasi Pembelian barang yang terkomputerisasi. Dengan harapan dengan adanya Sistem Informasi Pembelian barang yang terkomputerisasi Toko Pakaian Liecius Kariato dapat melakukan aktifitas pengelolaan pembelian dengan mudah, cepat dan terhindar dari kesalahan yang fatal.

KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati penulis panjatkan puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat,rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas akhir ini sebagaimana yang diharapkan. Dimana penulisan TA ini merupakan hasil penerapan Ilmu Pengetahuan yang diperoleh dalam mengikuti pendidikan di STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Penulisan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang Diploma Tiga (D3) untuk program studi Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyajikan TA ini sesuai dengan judul yang telah dipilih, tetapi penulis menyadari bahwa penulisan TA ini belum mencapai suatu tingkat kesempurnaan yang optimal.Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, keringanan, kesabaran dan petunjuk kepada penulis sehingga terselesaikannya Tugas Akhir 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 STMIK Atma Luhur.
4. Ibu Fitriyani, M.Kom, selaku dosen pembimbing TA (Tugas Akhir) yang telah membantu penulis baik memberi nasehat, bimbingan dan dorongannya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual.Karena doa dan restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan Tugas Akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.

6. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.
7. Bapak Liecius Kariato, selaku pemilik Toko Pakaian Liecius Kariato yang telah memberikan izin tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Semua pihak yang telah membantu penulisan Tugas Akhir (TA) ini serta teman-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Untuk membuat Tugas Akhir ini menjadi lebih sempurna penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga dapat meningkatkan hasil penulisan dari Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini dapat berguna bagi para pembaca umumnya dan teman–teman mahasiswa/mahasiswa STMIK Atma Luhur khususnya.

Pangkalpinang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 : Struktur Organisasi.....	26
Gambar III.2 : Activity Diagram	28
Gambar III.3 : Use Case Diagram	33
Gambar IV.1 : Entity Relationship Diagram(ERD)	37
Gambar IV.2 : Transformasi diagram ERD ke Logical Record Structur	38
Gambar IV.3 : Logical Record Struktur (LRS)	39
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan	48
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Menu Utama.....	49
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Menu Master	50
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Entry Data Supplier.....	51
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Entry Data Barang.....	52
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Menu Transaksi.....	53
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Cetak Pesanan	54
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Entry Nota	55
Gambar IV.13 : Rancangan Layar Cetak laporan Pembelian.....	56
Gambar IV.14 : Sequence Diagram Entry Data Supplier.....	57
Gambar IV.15 : Sequence Diagram Entry Data Barang.....	58
Gambar IV.16 : Sequence Diagram Cetak Pesanan	59
Gambar IV.18 : Sequence Diagram Entry Nota.....	60
Gambar IV.19 : Sequence Diagram Cetak Laporan Pembelian.....	61
GambarIV.20 : Rancangan Class Diagram.....	62

DAFTAR LAMPIRAN






	Halaman
Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Lisan	66
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Nota.....	67
Lampiran C : Rancangan Keluaran	
Lampiran C-1 : Pesanan	68
Lampiran C-2 : Laporan Pembelian	69
Lampiran D : Rancangan Masukan	
Lampiran D-1 : Supplier.....	70
Lampiran D-2 : Barang.....	71
Lampiran D-3 : Nota.....	72
Lampiran E : Surat Keterangan Riset.....	73
Kartu Bimbingan.....	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Supplier	39
Tabel IV.2 : Tabel Barang.....	39
Tabel IV.3 : Tabel Detail Pesan	39
Tabel IV.4 : Tabel Pesanan	40
Tabel IV.5 : Tabel Nota.....	40
Tabel IV.6 : Tabel Detail Nota.....	40
Tabel IV.7 : Spesifikasi Basis Data Supplier	43
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Detail Pesan.....	43
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Barang	43
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	44
Tabel IV.11 : Spesifikasi Basis Data Nota	45
Tabel IV.12 : Spesifikasi Basis Data Detail Nota	45

DAFTAR SIMBOL

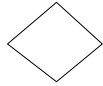
Simbol Activity Diagram

	<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/ pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.</p>
	<p>Transition to self</p> <p>Menggambarkan hubungan antara state atau <i>activity</i> yang kembali kepada <i>state</i> atau <i>activity</i> itu sendiri.</p>



Transition State

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



Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



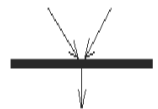
State

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.



Fork

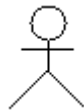
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

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

Simbol 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

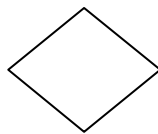
Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

Simbol Entity Relationship Diagram



Entity

Sebuah kelas dari orang, tempat, objek, kejadian dan sebagainya yang diperlukan untuk menangkap dan menyimpan data.



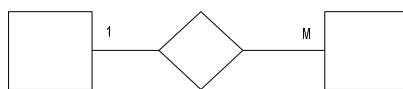
Relasi

Sebuah relasi bisa menunjukkan sebuah peristiwa yang menghubungkan sebuah entitas ke entitas yang lain.



Garis Penghubung

Menggambarkan penghubung antara entitas dengan hubungan relasi.

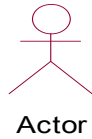


Cardinality

Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi. Contoh *cardinality*, yaitu:

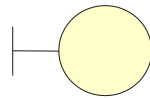
- Satu ke satu (*One to one*)
- Satu ke banyak (*One to many*)
- Banyak ke banyak (*Many to many*)

Simbol Sequence Diagram



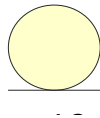
Actor

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



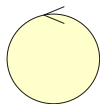
Boundary

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



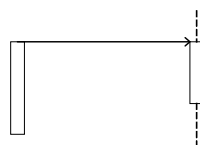
Entity

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.



Object Message

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

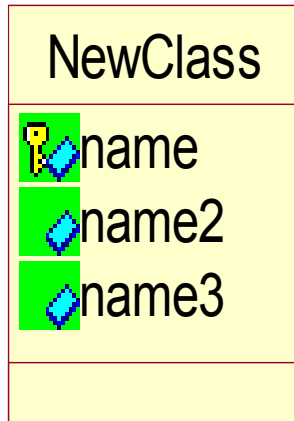
Object

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

Activation

Menunjukkan periode selama suatu object atau actor sedang melakukan suatu tindakan.

Simbol Class Diagram



→ *Name class*

Class Diagram

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku *name class* merupakan nama dari sebuah kelas.

→ *Atribut*

Merupakan properti dari sebuah kelas. Melambangkan batas nilai yang mungkin ada pada objek dari kelas.

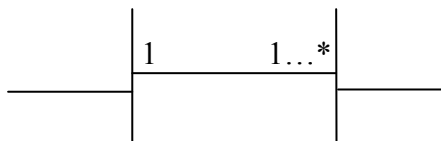
→ *Method*

Suatu Proses untuk menganalisa suatu sistem atau produk.



Association

Menggambarkan hubungan yang terjadi.



Multiplicity

0 *Zero*

1 *One*

1...* *One or More*

0...* *Zero or More*

* *n*

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAKSI	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR SIMBOL	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Permasalahan	3
5. Metode Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
1. Konsep Sistem Informasi	5
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi	5
b. Konsep Sistem Informasi	6
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan	
a. UML	8
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	10
1) Activity Diagram	11
2) Analisa Dokumen Keluaran	15
3) Analisa Dokumen Masukan	15
4) Usecase Diagram	15
5) Deskripsi UseCase	17

c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	
1) ERD.....	17
2) LRS	20
3) Tabel.....	20
4) Spesifikasi Basis Data	20
5) Rancangan Dokumen Keluaran	21
6) Rancangan Dokumen Masukan	21
7) Rancangan Layar Program.....	21
8) Sequence Diagram	21
9) Class Diagram (Entity Class).....	24
3. Sistem Pembelian Tunai	25

BABIII ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi.....	26
2. Analisa Proses	28
3. Analisa Keluaran	30
4. Analisa Masukan	30
5. Identifikasi Kebutuhan	31
6. Usecase Diagram.....	32
7. Deskripsi Usecase.....	33

BABIV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data	
a. ERD	36
b. Transformasi ERD ke LRS.....	37
c. LRS	38
d. Tabel	39
e. Spesifikasi Basis Data.....	40
2. Rancangan Antar Muka	
a. Rancangan Dokumen Keluaran	43
b. Rancangan Dokumen Masukan	43

c. Rancangan Dialog Layar	
1) Struktur Tampilan	45
2) Rancangan Layar.....	46
d. Sequence Diagram	55
3. Rancangan Class Diagram (Entiry Class)	61

BABV PENUTUP

1. Kesimpulan.....	62
2. Saran	63
Daftar Pustaka	64
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	65
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan.....	67
Lampiran C Rancangan Keluaran	69
Lampiran D Rancangan Masukan	72
Lampiran E Surat Keterangan Riset.....	76