



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO BINTANG LIMA AKSESSORIS PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**Oleh:
SEPTIANA
0822300309**

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



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO BINTANG LIMA AKSESORIS PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh:

SEPTIANA

0822300309

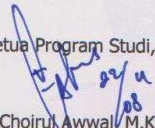
**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2011**

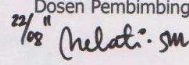


**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : SEPTIANA
Nomor Induk Mahasiswa : 0822300309
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN TUNAI PADA TOKO
BINTANG LIMA AKSESORIS DENGAN
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK.

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, Agustus 2011
Dosen Pembimbing

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

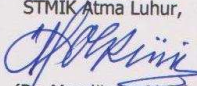
Panitia Penguji

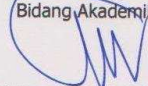
Ketua

(Yuyi Andrika, M.Kom)

Anggota

(Marini, M.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)

Pembantu Ketua
Bidang Akademik

(Bambang Adiwino, M.Kom)



ABSTRAKSI

Toko Bintang Lima Aksesoris Pangkalpinang adalah suatu usaha yang bergerak dibidang penjualan Accesories yang beralamat di Jalan Pasar pembangunan 1 Los D No. 19.

Titik berat masalah yang diangkat adalah bagian penjualan barang tunai yang dikelola oleh bagian penjualan. Aktivitas penjualan ini terdiri dari pendataan, transaksi dan pembuatan laporan perbulan. Proses transaksi terjadi ketika customer melakukan pemesanan barang secara lisan kepada bagian penjualan, kemudian bagian penjualan mencatat pesanan yang akan dipesan dan jika pesanan telah selesai maka bagian penjualan membuat nota sebagai bukti atas transaksi yang terjadi dan pada akhir bulan bagian penjualan membuat laporan penjualan berdasarkan nota yang akan diserahkan kepada pimpinan.

Proses pencatatan dan perhitungan yang dilakukan pada toko tersebut pada saat ini masih menggunakan sistem manual, mulai dari pemesanan barang oleh Customer, proses pembuatan nota sebagai bukti pembayaran barang oleh Customer. Hal ini menyebabkan terlambatnya proses pembuatan laporan untuk diberikan kepada pimpinan.

Menimbang masalah yang dihadapi dalam pengelolaan kegiatan penjualan barang yang ada, maka akan lebih baik jika TOKO BINTANG LIMA AKSESORIS PANGKALPINANG mengembangkan sistem informasi dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah ada menerapkan sistem yang diusulkan yaitu berupa sistem informasi terkomputerisasi, agar beban kerja terutama bagian penjualan dapat berkurang dan memudahkan dalam mengontrol data masukan dan keluaran, sehingga dapat meningkatkan pelayanan mutu perusahaan kearah yang lebih maju dan penyajian informasi yang cepat, akurat dan tepat waktu.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT serta salawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu memberikan taufik dan hidayahNya sehingga kami dapat menyelesaikan TA (Tugas Akhir) ini sebagaimana yang diharapkan.

Penulisan TA ini dimaksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang Diploma D3 pada jurusan Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha sekeras untuk menyelesaikan tugas ini dengan sebaik-baiknya.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tentu saja banyak sekali kekurangan sehingga tak lepas dari bantuan, petunjuk serta bimbingan berbagai pihak dalam memberikan pengarahannya. Maka penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik, untuk itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, Penguasa Alam Semesta, Yang Maha Memberi Petunjuk dan Memberi pertolongan kepada HambaNya, sehingga dapat memberi kemudahan, kesabaran, ketenangan, kelancaran, dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
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 dosen pembimbing TA (Tugas Akhir) yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan kepada saya.
5. Dosen-dosen yang telah mendidik dan memberikan ilmunya kepada saya.
6. Bapak Willy Sekeluarga selaku pemilik TOKO BINTANG LIMA.

7. Kak Vina Selaku Pembimbing di TOKO BINTANG LIMA AKSESORIS PANGKALPINANG.
8. Terspesial buat kedua orang tua saya dan seluruh keluarga yang tercinta yang telah memberikan dorongan, baik secara moral maupun material dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Untuk teman-teman ku dikampus STMIK Atma Luhur yang tidak bisa disebutkan satu per satu namanya, kenangan terindahya “semoga kalian sukses selalu”
10. Teman-teman seperjuangan dan sepermainanku DESY, EGA, FIT, ANDRY, DEVE, SANTO, DEWIE, RESCHA, ANGGUN, DEVIE, ELFAN, TIAN dan yang lainnya semangat yach “Maju Terus Pantang Mundur”.
11. Teman-teman dikost, Desy, Deve, Ega, Fit, Melischa, Gunawan, Anje, Zul, dan Isty serta seperjuangan dalam kuliah yang sudah bayak membantu, terima kasih banyak buat semuanya.
12. Semua pihak yang telah banyak membantu penulisan laporan Tugas Akhir ini serta teman-teman ku yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan saya terima dengan senang hati. Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Pangkalpinang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 : Struktur Organisasi TOKO BINTANG LIMA.....	29
Gambar III.2 : Activity Diagram proses catat data barang.....	31
Gambar III.3 : Activity Diagram Pemesanan dan Pembayaran.....	31
Gambar III.4 : Activity Diagram Pembuatan Laporan Penjualan.....	32
Gambar III.5 : Use Case Diagram	36
Gambar IV.1 : Entity Relationship Diagram	40
Gambar IV.2 : Tranformasi Diagram ER ke Logical Record Structure...	41
Gambar IV.3 : Logical Record Structure.....	42
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan	53
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Menu Utama	54
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Utama File Master.....	54
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Utama File Transaksi.....	55
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Menu Utama Laporan.....	55
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Entry Customer	56
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Entry Barang	57
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Entry Pesanan.....	58
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Cetak Nota	58
Gambar IV.13 : Rancangan Layar Cetak Nota Kontan.....	59
Gambar IV.14 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan Berdasarkan Nota	59
Gambar IV.15 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan Berdasarkan Nota Kontan.....	60
Gambar IV.16 : Sequence Diagram Entry Customer	61
Gambar IV.17 : Sequence Diagram Entry Barang.....	62
Gambar IV.18 : Sequence Diagram Entry Pesanan	63
Gambar IV.19 : Sequence Diagram Cetak Nota	64

Gambar	IV.20	: Sequence Diagram Cetak Nota Kontan.....	65
Gambar	IV.21	: Sequence Diagram Cetak Laporan Berdasarkan Nota...	66
Gambar	IV.22	: Sequence Diagram Cetak Laporan Berdasarkan Nota Kontan.....	67
Gambar	IV.23	: Class Diagram.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Nota	72
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan.....	73
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Data Barang	74
Lampiran C : Rancangan Keluaran	
Lampiran C-1 : Nota	75
Lampiran C-2 : Nota Kontan	76
Lampiran C-3 : Laporan Penjualan Berdasarkan Nota	77
Lampiran C-4 : Laporan Penjualan Berdasarkan Nota Kontan.....	78
Lampiran D : Rancangan Masukan	
Lampiran D-1 : Data Barang	79
Lampiran D-2 : Data Customer	80
Lampiran D-3 : Data Pesanan.....	81
Lampiran E : Surat Keterangan Riset.....	82

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel CUSTOMER	42
Tabel IV.2 : Tabel PESANAN	42
Tabel IV.3 : Tabel BARANG.....	43
Tabel IV.4 : Tabel NOTA	43
Tabel IV.5 : Tabel DETAIL PESAN	43
Tabel IV.6 : Tabel DETAIL NOTA	43
Tabel IV.7 : Tabel NOTA KONTAN.....	44
Tabel IV.8 : Struktur Tabel Customer	44
Tabel IV.9 : Struktur Tabel Pesanan.....	45
Tabel IV.10 : Struktur Tabel Barang	46
Tabel IV.11 : Struktur Tabel Nota.....	47
Tabel IV.12 : Struktur Tabel Detail Pesan.....	47
Tabel IV.13 : Struktur Tabel Detail Nota	48
Tabel IV.14 : Struktur Tabel Nota Kontan.....	49

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



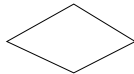
Start State

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.

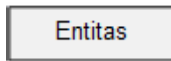


Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

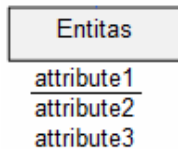
2. Entity Relationship Diagram

a. Entitas



Entitas merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain

b. Atribut



Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut *atribut* yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain.

c. Hubungan (Relasi)



Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda.

3. Use Case Diagram



Actor

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



USE Case

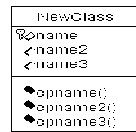
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga si pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

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

4. Class Diagram



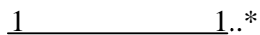
Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.

Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, method.

Association

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



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

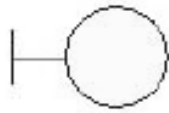
Menggambarkan perangkat bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain atau secara logis mengandung objek lain

5. Sequence Diagram



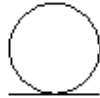
Actor

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 padapihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



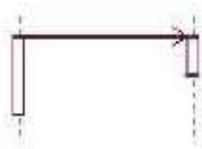
Entity

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	iv
Daftar Lampiran.....	vi
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Simbol.....	viii
Daftar Isi.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

1. Konsep Sistem Informasi	8
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi	8
b. Konsep Sistem Informasi	9
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML.....	9
a. UML	10
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	10
1) Activity Diagram.....	10
2) Analisa Dokumen Keluaran	14
3) Analisa Dokumen Masukan	14

4) Usecase Diagram	14
5) Deskripsi Usecase	16
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	17
1) ERD	17
2) LRS	19
3) Tabel	19
4) Spesifikasi Basis Data	19
5) Rancangan Dokumen Keluaran	20
6) Rancangan Dokumen Masukan	20
7) Rancangan Layar Program	20
8) Sequence Diagram	20
9) Class Diagram (Entity Class)	23
3. Sistem Informasi Penjualan Tunai	25

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi	27
a. Sejarah Berdirinya TOKO BINTANG LIMA	27
b. Struktur Organisasi	28
2. Analisa Proses	30
a. Proses Bisnis	30
b. Activity Diagram	30
3. Analisa Keluaran	32
4. Analisa Masukan	33
5. Identifikasi Kebutuhan	34
6. Usecase Diagram	36
7. Deskripsi Usecase	36

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data	40
a. ERD	40

b. Transformasi ERD ke LRS	41
c. LRS	42
d. Tabel.....	42
e. Spesifikasi Basis Data	44
2. Rancangan Antar Muka	49
a. Rancangan Dokumen Keluaran	49
b. Rancangan Dokumen Masukan	51
c. Rancangan Dialog Layar	53
1) Struktur Tampilan	53
2) Rancangan Layar	54
d. Sequence Diagram	61
3. Rancangan Class Diagram (Entity Class)	68

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan.....	69
2. Saran	69
Daftar Pustaka.....	71
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	72
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	74
Lampiran C Rancangan Keluaran	75
Lampiran D Rancangan Masukan	79
Lampiran E Surat Keterangan Riset	82