



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEJUALAN TUNAI  
PADA  
BUTIK BASIRO BANI  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :  
**ERFINA YUSMAYANTI**  
**0822300333**

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



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI  
PADA  
BUTIK BASIRO BANI**

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

**Oleh :**

**ERFINA YUSMAYANTI**

**0822300333**

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

**JULI 2011**



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

**TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

Nama : ERFINA YUSMAYANTI  
Nomor Induk Mahasiswa : 0822300333  
Program Studi : Manajemen Informatika  
Jenjang : D3  
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
TUNAI PADA BUTIK BASIRO BANI DENGAN  
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, 19 Juli 2011

Ketua Program Studi  
Manajemen Informatika,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Dosen Pembimbing,

(Anisah, M.Kom)

**Panitia Penguji**

Ketua,

(Hadi Santoso, M.Kom)

Anggota,

(Hamidah, M.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)



Pembantu Ketua  
Bidang Akademik,

(Bambang Adiwino, M.Kom)

## **ABSTRAKSI**

Butik Basiro Bani merupakan suatu badan usaha yang menangani penjualan berbagai macam sandang. Toko sandang ini beralamat di Jl. Muhidin No.63 pasar atas sungailiat-bangka. Pendataan untuk setiap penjualan barang pada Butik Basiro Bani, harus melakukan pencatatan dan perhitungan.

Proses penyelesaian pencatatan dan perhitungan yang diterapkan pada butik basiro bani pada saat ini masih bersifat manual, mulai dari proses penjualan hingga proses pembuatan laporan. Sehingga hal ini menjadi salah satu penyebab terlambatnya proses perhitungan penjualan barang dan pembuatan laporan yang secara cepat dan akurat untuk disajikan pada pengelola utama usaha ini.

Dengan alasan tersebut, maka untuk penyelesaian permasalahan yang ada diperlukan sebuah sistem yang sudah terkomputerisasi yang sesuai untuk mendukung kegiatan tersebut dengan tujuan dapat menyajikan informasi penjualan yang cepat, akurat, dan tepat waktu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur tak henti-hentinya penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya dan tidak lupa pula Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan .

Tugas Akhir yang saya ambil dengan judul “Rancangan Sistem Informasi Penjualan Tunai Pada Butik Basiro Bani” merupakan persyaratan kelulusan jenjang Diploma III(D3) STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Sebagai rasa ungkapan syukur, Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga.
2. Keluarga besarku dikampung halaman yang kusayangi orang tua serta adikku tercinta yang telah banyak memberikan bantuan baik berupa material maupun do'a restunya.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M. Sc. Selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S. Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Ibu Anisah, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
6. Ibu Basiro Bani selaku pemilik Butik Basiro Bani.
7. Saudari Idah, Wiwik dan Nia selaku bagian penjualan di Butik Basiro Bani.
8. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.
9. Dan orang-orang yang tidak bisa disebutkan namanya serta yayasan dan instansi yang bersangkutan telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir (TA) ini masih banyak kekurangan karena pengalaman dan pengetahuan penulis masih sangat terbatas oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mohon maaf sedalam-dalamnya atas kekurangan dalam merancang sistem ini. Harapan penulis Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Pangkalpinang, Juli 2011

Penulis

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 Struktur Organisasi.....	32
Gambar III.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Data Barang.....	35
Gambar III.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatan Data Pelanggan.....	36
Gambar III.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Transaksi Penjualan.....	37
Gambar III.5 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Penjualan.....	38
Gambar III.6 <i>Use Case Diagram</i> .....	43
Gambar IV.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	47
Gambar IV.2 Transformasi Diagram ER ke <i>Logical Record Structure</i> .....	48
Gambar IV.3 <i>Logical Record Structure</i> .....	49
Gambar IV.4 Struktur Tampilan.....	57
Gambar IV.5 Rancangan Tampilan Layar Menu Utama.....	58
Gambar IV.6 Rancangan Tampilan Layar Master.....	58
Gambar IV.7 Rancangan Tampilan Layar Entry Data Barang.....	59
Gambar IV.8 Rancangan Tampilan Layar Entry Data Pelanggan.....	59
Gambar IV.9 Rancangan Tampilan Layar Transaksi.....	60
Gambar IV.10 Rancangan Tampilan Layar Entry Data Pesanan.....	60
Gambar IV.11 Rancangan Tampilan Layar Cetak Nota.....	61
Gambar IV.12 Rancangan Tampilan Layar Cetak Laporan Penjualan.....	61
Gambar IV.13 Rancangan Tampilan Layar Cetak Laporan.....	62
Gambar IV.14 Rancangan Tampilan Layar Menu Keluar.....	62
Gambar IV.15 Rancangan Tampilan Layar Keluar.....	63
Gambar IV.16 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Barang.....	64
Gambar IV.17 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pelanggan.....	65
Gambar IV.18 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan.....	66
Gambar IV.19 <i>Sequence Diagram</i> cetak Nota.....	67
Gambar IV.20 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan.....	68
Gambar IV.21 Rancangan <i>Class Diagram</i> ( <i>Entity Class</i> ).....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>Lampiran A</b>	<b>Dokumen Keluaran Sistem Berjalan ..... 73</b>
<b>Lampiran A-1</b>	Nota ..... 74
<b>Lampiran A-2</b>	Laporan Penjualan ..... 75
<b>Lampiran B</b>	<b>Dokumen Masukan Sistem Berjalan ..... 76</b>
<b>Lampiran B-1</b>	Daftar Harga Barang..... 77
<b>Lampiran B-2</b>	Daftar Pelanggan ..... 78
<b>Lampiran B-3</b>	Daftar Pesanan ..... 79
<b>Lampiran C</b>	<b>Rancangan Keluaran Sistem Usulan ..... 80</b>
<b>Lampiran C-1</b>	Nota ..... 81
<b>Lampiran C-2</b>	Laporan Penjualan ..... 82
<b>Lampiran D</b>	<b>Rancangan Masukan Sistem Usulan..... 83</b>
<b>Lampiran D-1</b>	Daftar Harga Barang..... 84
<b>Lampiran D-2</b>	Daftar Pelanggan ..... 85
<b>Lampiran D-3</b>	Daftar Pesanan ..... 86
<b>Lampiran E</b>	<b>Surat Keterangan Riset..... 87</b>



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 Daftar Tabel Pelanggan .....	50
Tabel IV.2 Daftar Tabel Pesanan .....	50
Tabel IV.3 Daftar Tabel Isi .....	50
Tabel IV.4 Daftar Tabel Barang.....	51
Tabel IV.5 Daftar Tabel Nota .....	51
Tabel IV.6 File Pelanggan.....	52
Tabel IV.7 File Pesanan .....	52
Tabel IV.8 File Isi .....	53
Tabel IV.9 File Barang.....	53
Tabel IV.10 File Nota .....	54

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Activity Diagram



#### **Start State**

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



#### **End State**

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



#### **Activity**

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



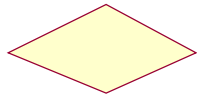
#### **Swimlane**

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



#### **Transision State**

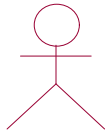
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.



#### **Decision**

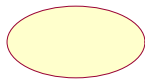
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah

## 2. Use Case Diagram



### Actor

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



### Use Case

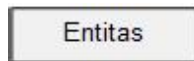
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun



### Association

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

## 3. Entity Relationship Diagram (ERD)



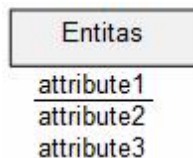
### Entity

Menggambarkan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain.



### Relasi

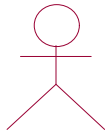
Menggambarkan hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda



### Entitas

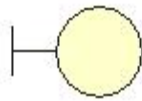
Menggambarkan entitas mempunyai elemen yang disebut *atribut* yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain.

## 4. Sequence Diagram



### Actor

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



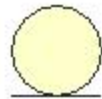
### Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya 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 data dari sebuah sistem).

### Object Message

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



### Message to Self

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



### Return of Message

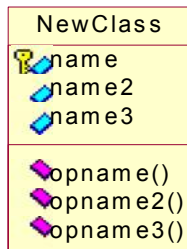
Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



## Object

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

## 5. Class Diagram



## Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu : nama, atribut, method. Namamenggambarkan 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 *object* dari *class*, yang mempengaruhi *behaviour*.

## 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

## DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi .....	i
Kata Pengantar .....	ii
Daftar Gambar .....	iv
Daftar Lampiran .....	v
Daftar Tabel .....	vi
Daftar Simbol .....	vii
Daftar Isi.....	xi

### **BAB-I    PENDAHULUAN**

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

### **BAB-II    LANDASAN TEORI**

1. Konsep Sistem Informasi .....	8
a. Konsep Dasar Sistem Dan Informasi .....	8
b. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	12
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML .....	12
a. (UML) <i>Unified Modelling Language</i> .....	13
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek .....	15
1) <i>Activity Diagram</i> .....	15

2) Analisa Keluaran.....	18
3) Analisa Masukan.....	19
4) <i>Use Case Diagram</i> .....	19
5) Deskripsi <i>Use case Diagram</i> .....	22
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek .....	22
1) <i>Entity Relation ship Diagram</i> (ERD).....	23
2) LRS ( <i>Logical Recort Struktur</i> ).....	24
3) Tabel .....	24
4) Spesifikasi Basis Data.....	24
5) Rancangan Dokumen Keluaran .....	25
6) Rancangan Dokumen Masukan .....	25
7) Rancangan Layar Program.....	25
8) <i>Sequence Diagram</i> .....	25
9) <i>Class Diagram</i> .....	28
3. Teori Pendukung ( Penjualan Tunai ) .....	29
a. Pengertian Penjualan .....	29
b. Sistem Penjualan Tunai.....	30

### **BAB-III ANALISA SISTEM**

1. Tinjauan Organisasi .....	31
a. Sejarah Berdirinya Organisasi .....	31
b. Struktur Organisasi .....	31
c. Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab .....	32
1) Tugas Pemilik .....	32
2) Tugas Bagian Penjualan.....	33
3) Tugas Bagian Administrasi.....	33
2. Analisa Proses .....	33
a. Proses Bisnis .....	33
1) Proses Pencatatan Data Barang.....	33

2) Proses Pencatatan Data Pelanggan.....	33
3) Proses Transaksi Penjualan.....	34
4) Pembuatan Laporan Penjualan.....	34
b. Activity Diagram.....	35
3. Analisa Keluaran.....	39
4. Analisa Masukan .....	40
5. Identifikasi Kebutuhan .....	41
6. <i>Use Case Diagram</i> .....	43
7. <i>Deskripsi Use Case</i> .....	44

#### **BAB-IV RANCANGAN SISTEM**

1. Rancangan Basis Data.....	47
a. <i>Entity Relation ship Diagram</i> .....	47
b. <i>Transformasi Diagram ER ke Logical Record Structure</i> .....	48
c. <i>Logical Record Structure ( LRS )</i> .....	49
d. Tabel.....	50
e. Spesifikasi Basis Data .....	51
2. Rancangan Antar Muka.....	54
a. Rancangan Keluaran .....	54
b. Rancangan Masukan .....	55
c. Rancangan Dialog Layar.....	57
1) Struktur Tampilan .....	57
2) Rancangan Layar.....	58
d. <i>Sequence Diagram</i> .....	64
1) <i>Sequence Diagram entry Data Barang</i> .....	64
2) <i>Sequence Diagram entry Data Pelanggan</i> .....	65
3) <i>Sequence Diagram entry Pesanan</i> .....	66
4) <i>Sequence Diagram Cetak Nota</i> .....	67
5) <i>Sequence Diagram Cetak Laporan</i> .....	68



3. <i>Rancangan Class Diagram ( Entity Class )</i> .....	69
<b>BAB-V PENUTUP</b>	
1. Kesimpulan .....	70
2. Saran.....	70
Daftar Pustaka .....	72
Lampiran-A, Dokumen Keluaran Sistem Berjalan .....	73
Lampiran-B, Dokumen Masukan Sistem Berjalan .....	76
Lampiran-C, Rancangan Keluaran Sistem Usulan.....	80
Lampiran-D, Rancangan Masukan Sistem Usulan .....	83
Lampiran-E, Surat Keterangan Riset .....	87