



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI  
PADA  
TOKO ANEKA  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

**RESKY AMELIA**

**0722300026**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHURPANGKALPINANG**

**AGUSTUS 2010**



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI  
PADA  
TOKO ANEKA  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

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

**Oleh :  
RESKY AMELIA  
0722300026**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG  
AGUSTUS 2010**



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

**TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

Nama : Resky Amelia  
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300026  
Program studi : Manajemen Informatika  
Jenjang Studi : D3  
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
TUNAI PADA TOKO ANEKA DENGAN  
METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, Agustus 2010

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, S.kom.)



Dosen Pembimbing,

(Ibnu Choirul Awwal, S.kom.)

Panitia Penguji :

Ketua,

(Hilyah Magdalena, S.Kom)

Anggota,

(Ari Amir Alkodri, S.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

Dr. Moedjiono, M. Sc)

Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

(Bambang Adiwidoto, S.Kom., M.Kom)

## **ABSTRAKSI**

Penjualan tunai merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap perusahaan, terutama yang bergerak dibidang perdagangan. Oleh karena itu untuk membantu dan mengawasi kegiatan penjualan tersebut, maka diperlukan dukungan Sistem Informasi yang baik dan akurat, sehingga dapat mengikuti perkembangan perusahaan 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.

TOKO ANEKA adalah sebuah perusahaan dagang yang bergerak dalam penjualan tunai sandal dan sepatu . Sistem pengolahan data penjualan tunai pada TOKO ANEKA sampai saat ini masih dilakukan dengan cara manual, sehingga sering terjadi keterlambatan informasi yang dihasilkan seperti pembuatan laporan data barang yang terjual. Seringnya terjadi kesalahan dalam perhitungan dalam sistem penjualan tunai tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi penjualan tunai yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan perusahaan dagang 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, kemungkinan pengawasan atau kontrol terhadap pemrosesan penjualan menjadi lebih mudah dan efisien.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan TA yang berjudul :

"RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA TOKO ANEKA DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK".

Penulisan TA ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat dalam memenuhi Tugas Akhir untuk mencapai gelar Ahli Madia Komputer pada STMIK Atma Luhur Jurusan Manajemen Informatika.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, namun demikian penulis berharap semoga TA ini dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi STMIK Atma Luhur, khususnya Jurusan Manajemen Informatika. Serta kepada TOKO ANEKA mudah-mudahan sistem penjualan tunai dapat digunakan dan dapat meningkatkan kinerja kerja.

Terwujudnya TA ini adalah berkat rahmat dan Hidayah Allah SWT, serta berkat didikan, dorongan dan bimbingan yang terus menerus dari berbagai pihak, sehingga segala macam rintangan yang penulis hadapi dapat teratasi.

Dalam kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan TA ini, antara lain :

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, Yang Maha Memberi Petunjuk dan Memberi Pertolongan kepada HambaNya, sehingga dapat memberi kemudahan, ketenangan, kelancaran, dan kesehatan dalam penyusunan TA ini. Semoga keinginan terbesar itu bisa terwujud. Amien..
2. Orang tua Saya, Acu, Dewi dan seluruh saudara yang telah memberikan semangat, dukungan materil dan spiritual serta do'a restu sehingga saya dapat menyelesaikan TA ini, tidak ada yang mustahil bila kita berusaha.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, selaku dosen pembimbing sekaligus kaprodi Manajemen Informatika yang telah berkenan meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan maupun pengarahan serta petunjuk kepada penulis sehingga terselesainya TA ini.
5. Bapak Aliong pemilik TOKO ANEKA beserta keluarga, terima kasih atas waktunya selama ini dalam membantu penulis memberikan informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan TA ini.
6. Untuk teman-teman seperjuangan; sayangkan Nanang, Rizki, Devi, kaka, Adit, Ade W, makasih buat doanya, dukungannya, bantuannya, kesabarannya dalam membantu saya menyelesaikan TA ini. Buat Gusti dan Apis, selamat berjuang.
7. Dan untuk semua pihak yang turut membantu memberikan doa restu serta semangat dan dukungan moril meskipun namanya tidak tercantum penulis tetap mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada kalian semua.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak yang telah membaca tugas akhir ini.

Pangkalpinang, Agustus 2010

Penulis

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Activity Diagram



#### **Start Point**

Menggambarkan awal dari aktivitas.



#### **End Point**

Menggambarkan akhir dari aktivitas.



#### **Activity State**

Menggambarkan proses bisnis.



#### **Swimlane**

Menggambarkan pemisahan/pengelompokan aktivitas.

## 2. 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.

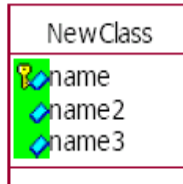


### Include

Pemanggilan use case oleh use case lain atau untuk menggambarkan suatu use case termasuk didalam use case lain (diharuskan) relasi ini dapat digunakan untuk menghindari penulisan deskripsi yang berulang-ulang.



### 3. Simbol Class Diagram



#### **Class**

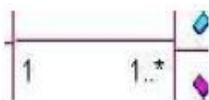
Himpunan obyek-obyek yang sejenis.

**Nama** menggambarkan nama dari class/objek.

**Atribut** Property dari sebuah class.

#### **Association**

Class-class yang terhubungkan satu sama lain secara konseptual.



#### **Multiplicity**

Menunjukkan bahwa ada sejumlah obyek pada sebuah class yang berhubungan dengan sebuah obyek pada sebuah asosiasi

class. Contoh:

1 Tepat Satu

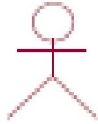
0..\* Nol atau lebih

1..\* Satu atau lebih

0..1 Nol atau Satu

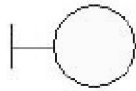
#### 4. Simbol Sequence Diagram

##### 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

##### Entity



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

##### Control

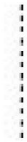


Control digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas control, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas.

##### 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 tepat



### **Activation**

Menunjukkan periode selama suatu object atau actor sedang melakukan suatu tindakan



Message yang dikirim untuk dirinya sendiri

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi TOKO ANEKA .....	24
Gambar 3.2 : Activity Diagram Penjualan .....	26
Gambar 3.3 : Activity Diagram Laporan Penjualan .....	27
Gambar 3.4 : Use Case Diagram .....	30
Gambar 4.1 : Class Diagram .....	34
Gambar 4.2 : Logical Record Structur (LRS) .....	36
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan .....	44
Gambar 4.4 : Rancangan Layar Menu Utama .....	45
Gambar 4.5 : Rancangan Layar Menu Master .....	46
Gambar 4.6 : Rancangan Layar Input Data Barang .....	46
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Menu Transaksi .....	48
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Input Data Penjualan .....	49
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Cetak Retur.....	50
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Cetak Nota .....	51
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Menu Cetak .....	52
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Cetak Laporan .....	53
Gambar 4.13 : Sequence Diagram Ceatak Nota .....	54
Gambar 4.14 : Sequence Diagram Cetak Laporan.....	55
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Cetak Retur.....	57
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Data Penjualan.....	58
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Master Barang.....	59

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 : Tabel Barang .....	35
Tabel 4.2 : Tabel Detaillsi .....	36
Tabel 4.3 : Tabel Nota .....	36
Tabel 4.4 : Tabel Retur .....	36
Tabel 4.5 : Tabel DetailRetur .....	37
Tabel 4.6 : Tabel Spesifikasi Basisdata Kwitansi .....	38
Tabel 4.7 : Tabel Spesifikasi Basisdata Detallisi .....	38
Tabel 4.8 : Tabel Spesifikasi Basisdata Retur .....	39
Tabel 4.9 : Tabel Spesifikasi Basisdata DetailRetur .....	40
Tabel 4.10 : Tabel Spesifikasi Basisdata DetailRetur .....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

<b>Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan</b>	
Laoran Penjualan .....	
<b>Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan</b>	
: Data Penjualan.....	
<b>Lampiran C : Rancangan Keluaran</b>	
C-1 : Laporan Penjualan .....	
C-2 : Kwitansi.....	
C-3 : Retur.....	
<b>Lampiran D : Rancangan Masukan</b>	
D-1 : Data Barang . .....	
D-2 : Data Penjualan .....	
<b>Lampiran E : Surat Keterangan Riset</b>	
<b>Kartu Bimbingan</b>	

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAKSI.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR GAMBAR .....	iv
DAFTAR LAMPIRAN .....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR SIMBOL.....	viii
DAFTAR ISI .....	xiii

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II LANDASAN TEORI**

1. Konsep Sistem Informasi.....	8
a. Konsep Dasar Informasi.....	8
b. Konsep Sistem Informasi .....	9
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML .....	9
a. UML (Unified Modeling Language).....	9
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek .....	11
1) Activity Diagram.....	12
2) Analisa Dokumen Keluaran .....	13
3) Analisa Dokumen Masukan .....	13

4) Use Case Diagram .....	14
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	16
1) Class Diagram .....	16
2) LRS.....	18
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 .....	20
3. Teori Pendukung .....	21

### **BAB III ANALISA SISTEM**

1. Tinjauan Organisasi.....	23
a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	23
b. Struktur Organisasi.....	23
1) Struktur Organisasi .....	23
2) Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab.....	24
2. Uraian Prosedur .....	25
3. Analisa Proses (Activity Diagram) .....	26
4. Analisa Keluaran .....	27
5. Analisa Masukan .....	28
6. Identifikasi Kebutuhan .....	28
7. Use Case Diagram .....	30
8. Deskripsi Use Case.....	31



## **BAB IV RANCANGAN SISTEM**

1. Rancangan Basis Data.....	33
a. Class Diagram.....	34
b. LRS.....	34
c. Tranformasi Logical Record Structure ke Relasi .....	34
d. Spesifikasi Basis Data.....	36
2. Rancangan Antar Muka.....	40
a. Rancangan Keluaran.....	40
b. Rancangan Masukan .....	41
c. Rancangan Dialog Layar .....	42
1) Struktur Tampilan .....	42
2) Rancangan Layar .....	43
d. Sequence Diagram .....	52

## **BAB V PENUTUP**

1. Kesimpulan.....	53
2. Saran.....	54

## **DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-A Keluaran Sistem Berjalan**

**LAMPIRAN-B Masukan Sistem Berjalan**

**LAMPIRAN-C Rancangan Keluaran**

**LAMPIRAN-D Rancangan Masukan**

**LAMPIRAN-E Surat Keterangan Riset**