



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO BANGUNAN MITRA BARU PUDING BESAR
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

RISMAWATI

0722300045

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

AGUSTUS 2010



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO BANGUNAN MITRA BARU PUDING BESAR
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya Komputer

Oleh :

RISMAWATI

0722300045

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

AGUSTUS 2010



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : RISMAWATI
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300045
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA TOKO BANGUNAN MITRA BARU
PLUDING BESAR DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBJEK

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Hiywal, S.Kom)



Pangkalpinang, Agustus 2010

Dosen Pembimbing

Melati Suci Mayasari

(Melati Suci Mayasari, S.Kom)

Panitia Penguji

Ketua,

(Ely Yandarti, S.Kom)

Anggota,

(Fitriyani, S.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)

Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

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

ABSTRAKSI

Toko Bangunan Mitra Baru adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan bahan-bahan bangunan dan sejenisnya. Sistem pengolahan data penjualan sampai saat ini masih dilakukan dengan cara manual, sehingga sering timbul keterlambatan informasi yang dihasilkan, seperti pembuatan laporan data barang yang dipesan dan terjual atau terjadi kesalahan dalam perhitungan penjumlahan.

Dalam memusatkan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka pada tugas perancangan sistem ini, batasan masalah yang akan membahas proses penjualan tunai sampai pembuatan laporan-laporan mengenai transaksi yang ada pada sistem penjualan tunai

Masalah yang dihadapi oleh Toko Bangunan Mitra Baru adalah kegiatan pengolahan data masih dilakukan secara manual, sehingga menimbulkan berbagai masalah, seperti keterlambatan dalam menyajikan laporan penjualan kepada pimpinan, penyimpanan data yang kurang baik, sehingga terjadi pemborosan waktu dalam pengelompokkan data, dan informasi yang disediakan pada laporan penjualan terkadang tidak akurat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan suatu alat bantu sebagai mitra pelaksanaan kerja. Dalam sistem pencatatan transaksi-transaksi penjualan yaitu komputer dan diterapkan dengan sistem yang terkomputerisasi akan dihasilkan informasi yang tepat waktu.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya, karena berkat rahmat dan karunia-Nya-lah sehingga penulis dapat menyelesaikan TA (Tugas Akhir) ini sebagaimana yang diharapkan.

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

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

Dengan menyusun tugas ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma luhur
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku ketua Program Studi Manajemen Informatika
3. Ibu Melati Suci Mayasari, S.Kom selaku Dosen Pembimbing
4. Kedua orang tua saya yang telah memberika kekuatan dan semangat serta memberikan dukungan yang sangat besar.
5. Bapak Suhardi , SE selaku pemilik TB Mitra Baru.
6. Saudara dan teman-teman yang telah banyak membantu.
7. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan TA (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 kami

terima dengan senang hati. Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Pangkalpinang, Juli 2010

(Rismawati)

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	27
Gambar 3.2 Activity Diagram Catat Daftar Harga	29
Gambar 3.3 Activity Diagram Transaksi Penjualan	30
Gambar 3.4 Activity Diagram Pengiriman Barang	31
Gambar 3.5 Activity Diagram Pembuatan Laporan	32
Gambar 3.6 Use Case Diagram Sistem Usulan	38
Gambar 4.1 Class Diagram	43
Gambar 4.2 LRS.....	44
Gambar 4.3 Struktur Tampilan	55
Gambar 4.4 Rancangan Layar Menu Utama	56
Gambar 4.5 Rancangan Layar Menu Master.....	57
Gambar 4.6 Rancangan Layar Entry Pelanggan	58
Gambar 4.7 Rancangan Layar Entry Barang.....	59
Gambar 4.8 Rancangan Layar Entry Sopir.....	60
Gambar 4.9 Rancangan Layar Entry Kendaraan.....	61
Gambar 4.10 Rancangan Layar Menu Transaksi	62
Gambar 4.11 Rancangan Layar Entry Pesanan	63
Gambar 4.12 Rancangan Layar Cetak Nota	64
Gambar 4.13 Rancangan Layar Cetak Surat Jalan	65
Gambar 4.14 Rancangan Layar Menu Laporan	66
Gambar 4.15 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	67
Gambar 4.16 Sequence Diagram Entry Barang	68
Gambar 4.17 Sequence Diagram Entry Pelanggan.....	69
Gambar 4.18 Sequence Diagram Entry Supir	70
Gambar 4.19 Sequence Diagram Entry Kendaraan	71
Gambar 4.20 Sequence Diagram Entry Pesanan.....	72

Gambar 4.21 Sequence Diagram Cetak Nota.....	73
Gambar 4.22 Sequence Diagram Cetak Surat Jalan.....	74
Gambar 4.23 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A : KELUARAN SISTEM BERJALAN	
Lampiran A – 1 : Nota	79
Lampiran A – 2 : Surat Jalan	80
Lampiran A – 3 : Laporan Penjualan.....	81
LAMPIRAN B : KELUARAN SISTEM BERJALAN	
Lampiran B – 1 : Daftar Harga Barang.....	82
LAMPIRAN C : RANCANGAN KELUARAN	
Lampiran C – 1 : Nota	83
Lampiran C – 2 : Surat Jalan	84
Lampiran C – 3 : Laporan Penjualan	85
LAMPIRAN D : KELUARAN SISTEM BERJALAN	
Lampiran D – 1 : Data Barang	86
Lampiran D – 2 : Data pelanggan	87
Lampiran D – 3 : Data Sopir.....	88
Lampiran D – 4 : Data kendaraan	89
Lampiran D – 5 : Data Pesanan.....	90
Lampiran E Surat Keterangan Riset	
Surat keterangan Riset	91

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Relational Data Pelanggan	45
Tabel 4.2 Relational Data Pesanan	45
Tabel 4.3 Relational Data Detail_Pesan	45
Tabel 4.4 Relational Data Barang	45
Tabel 4.5 Relational Data Nota	45
Tabel 4.6 Relational Data Supir	45
Tabel 4.7 Relational Data Surat_Jalan	46
Tabel 4.8 Relational Data Detail_Kirim	46
Tabel 4.9 Relational Data Kendaraan	46
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	46
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pesanan	47
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Detail_Pesan	47
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Barang	48
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Nota	49
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Supir	49
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Surat Jalan	50
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Detail_Kirim	50
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Kendaraan	51

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/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



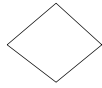
Transition to self

Menggambarkan hubungan antara state atau *activity* yang kembali kepada *state* atau *activity* itu sendiri.



Transition State

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



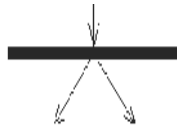
Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



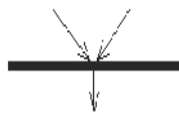
State

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.

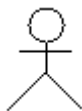


Join

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

2. Use Case Diagram

Actor



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



Use Case

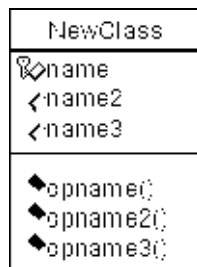
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.

Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, *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 *object* dari *class*, yang mempengaruhi *behaviour*.



Association

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



Aggregate

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

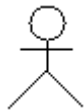


Multiplicity

Menggambarkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

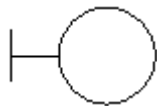
1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

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



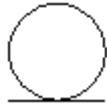
Boundary

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.



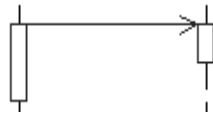
Control

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



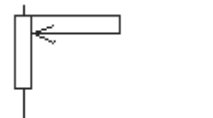
Entity

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 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.

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
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan	2
4. Ruang Lingkup/Batasan Masalah	3
5. Metode Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
1. Konsep Sistem Informasi	7
a. Konsep Dasar Informasi	7
b. Konsep Sistem Informasi.....	7
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML.....	8
a. UML (Unified Modeling Language).....	8
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	10
1) Activity Diagram	10

2)	Analisa Dokumen Keluaran.....	14
3)	Analisa Dokumen Masukan	14
4)	Use Case Diagram.....	14
c.	Perancangan Sistem Berorientasi Obyek.....	18
1)	Class Diagram	18
2)	LRS.....	21
3)	Table	21
4)	Spesifikasi Basis Data.....	21
5)	Rancangan Dokumen Keluaran	22
6)	Rancangan Dokumen Masukan.....	22
7)	Rancangan Layar Program	22
8)	Sequence Diagram	22
3.	Teori Pendukung Penjualan Tunai.....	25
a.	Pengerrtian Penjualan	25
b.	Sistem Penjualan Tunai.....	25
BAB III	ANALISA SISTEM.....	26
1.	Tinjauan Organisasi	26
a.	Sejarah Berdirinya Organisasi.....	26
b.	Struktur Organisasi.....	26
1)	Struktur Organisasi	26
2)	Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab.....	27
2.	Uraian Prosedur.....	28
3.	Analisa Proses (Activity Diagram).....	29
4.	Analisa Keluaran.....	33
5.	Analisa Masukan	34
6.	Identifikasi Kebutuhan	35
7.	Use Case Diagram	38

	8. Deskripsi Use Case	39
BAB IV	RANCANGAN SISTEM	43
	1. Rancangan Basis Data	43
	a. Class Diagram.....	43
	b. LRS	44
	c. Relasi/Tabel	45
	d. Spesifikasi Basis Data	46
	2. Rancangan Antar Muka	51
	a. Rancangan Keluaran.....	51
	b. Rancangan Masukan	52
	c. Rancangan Dialog Layar	55
	d. Sequence Diagram.....	68
BAB V	PENUTUP.....	76
	1. Kesimpulan.....	76
	2. Saran	76
	Daftar Pustaka	78
	Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan	79
	Lampiran-B, Keluaran Sistem Berjalan	82
	Lampiran-C, Rancangan Keluaran.....	83
	Lampiran-D, Rancangan Masukan.....	86
	Lampiran-E, Surat Keterangan Riset	91