



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

Oleh :

SURYAWATI
0722300046

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



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

**Tugas Akhir
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

SURYAWATI
0722300046

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : SURYAWATI
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300046
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN TUNAI PADA TOKO
HERMANTO DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, 04 Agustus 2010

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, S. Kom)

Dosen Pembimbing,

(Sujono, S. Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,

(Yuyi Andrika, S. Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M. Sc)

Anggota,

(Syafrul Irawadi, S. Kom)

Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

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

ABSTRAKSI

Toko Hermanto adalah sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan tunai kebutuhan sehari - hari. Sistem pengolahan data penjualan Toko Hermanto 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 Hermanto adalah kegiatan pengolahan data masih dilakukan secara manual, sehingga menimbulkan berbagai masalah, seperti keterlambatan dalam menyajikan laporan penjualan kepada pemilik, 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 agar dapat menghasilkan informasi yang tepat waktu dan akurat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat rahmat dan segala karunia yang dilimpahkan-NYA jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) pada Toko Hermanto.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi diploma tiga (D3) program studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak terlepas dari penulisan yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas TA (Tugas Akhir) ini dengan sebaik-baiknya.

Dalam penyusunan tugas ini , penulis banyak mendapat 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 Pangkalpinang.
2. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA selaku ketua pengurus yayasan STMIK ATMA LUHUR.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal S.Kom, selaku Kepala Program Studi Manajemen Informatika.
4. Bapak Sujono S.Kom, selaku dosen pembimbing TA (Tugas Akhir) yang penuh kesabaran memberikan bimbingan dan petunjuk kepada penulis.
5. Bapak Hermanto, selaku pemilik Toko yang memberikan izin kepada penulis untuk melakukan riset.
6. Para pegawai yang turut serta membantu memberikan informasi yang penulis butuhkan dalam penyusunan laporan TA (Tugas Akhir) ini.

7. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil maupun spiritual, karena doa dan restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penyusunan laporan TA ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan sesuai dengan yang diharapkan.
8. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan TA (Tugas Akhir) ini serta temen-temen yang lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

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

Pangkalpinang, Agustus 2010

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi	27
Gambar 3.2 : Activity Diagram Proses Penjualan.....	30
Gambar 3.3 : Activity Diagram Laporan Penjualan Barang.....	31
Gambar 3.4 : Use Case Diagram Proses Transaksi	35
Gambar 4.1 : Class Diagram	39
Gambar 4.2 : Logical Record Struktur.....	40
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan.....	47
Gambar 4.4 : Rancangan Layar Form Menu Utama	48
Gambar 4.5 : Rancangan Layar Form Master	49
Gambar 4.6 : Rancangan Layar Entry Data Barang	50
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Entry Data Pelanggan.....	51
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Form Transaksi.....	52
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan.....	53
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Cetak Nota.....	54
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Form Laporan	55
Gambar 4.12 : Sequence Diagram Entry Data Barang.....	56
Gambar 4.13 : Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	57
Gambar 4.14 : Sequence Diagram Entry Pesanan	58
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Cetak Nota	59
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	64
LAMPIRAN A-1 NOTA	64
LAMPIRAN A-2 LAPORAN PENJUALAN	65
LAMPIRAN C KELUARAN SISTEM USULAN	66
LAMPIRAN C-1 NOTA	66
LAMPIRAN C-2 LAPORAN PENJUALAN	67
LAMPIRAN D MASUKAN SISTEM USULAN.....	68
LAMPIRAN D-1 DATA BARANG	68
LAMPIRAN D-2 DATA PELANGGAN	69
LAMPIRAN D-3 DATA PESANAN	70
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET	71
LAMPIRAN E-1 STRUKTUR FILE PESANAN	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
TABEL 4.1 Tabel Pelanggan	41
TABEL 4.2 Tabel Pesanan	41
TABEL 4.3 Tabel Nota	41
TABEL 4.4 Tabel Isi	41
TABEL 4.5 Tabel Barang	41
TABEL 4.9 Spesifikasi Basis Data Tabel Pelanggan	42
TABEL 4.9 Spesifikasi Basis Data Tabel Pesanan	42
TABEL 4.10 Spesifikasi Basis Data Tabel Barang.....	43
TABEL 4.11 Spesifikasi Basis Data Tabel Isi.....	43
TABEL 4.12 Spesifikasi Basis Data Tabel Nota.....	44

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.



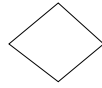
Transition to self

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.



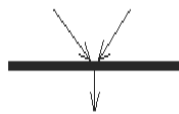
State

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.

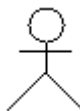


Join

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

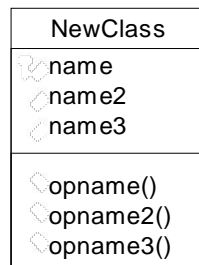
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3. Class Diagram



Class

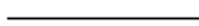
Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.

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*.



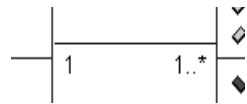
Association

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.

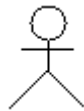


Multiplicity

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

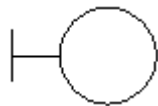
1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

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



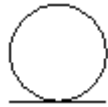
Boundary

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.



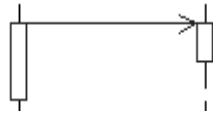
Control

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



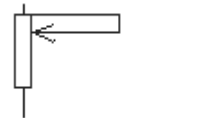
Entity

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.



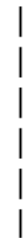
Message to Self

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	v
Daftar Tabel	vi
Daftar Simbol	vii
Daftar Isi.....	xii
BAB-I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah.....	2
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Ruang Lingkup/Batasan Masalah	2
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan	5
BAB-II LANDASAN TEORI.....	7
1. Konsep Sistem Informasi	7
a. Konsep Dasar Informasi	8
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 Keluaran	13

3)	Analisa Masukan	13
4)	Use Case Diagram	13
c.	Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	18
1)	Class Diagram	18
2)	LRS.....	20
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	23
a.	Pengertian Penjualan.....	23
b.	Sistem Penjualan Tunai	23
BAB-III	ANALISA SISTEM	25
1.	Tinjauan Organisasi	25
a.	Sejarah Berdirinya Organisasi	25
b.	Struktur Organisasi	26
1)	Struktur Organisasi.....	26
2)	Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	27
2.	Uraian Prosedur	30
3.	Analisa Proses (Activity Diagram)	30
4.	Analisa Keluaran	32
5.	Analisa Masukan.....	33
6.	Identifikasi Kebutuhan.....	33
7.	Use Case Diagram	35
8.	Deskripsi Use Case.....	36

BAB-IV	RANCANGAN SISTEM.....	39
	1. Rancangan Basis Data.....	39
	a. Class Diagram	39
	b. LRS.....	40
	c. Relasi/Tabel.....	41
	d. Spesifikasi Basis Data	42
	2. Rancangan Antar Muka.....	45
	a. Rancangan Keluaran	45
	b. Rancangan Masukan	45
	c. Rancangan Dialog Layar	48
	d. Sequence Diagram	56
BAB-V	PENUTUP	61
	1. Kesimpulan	61
	2. Saran.....	61
	Daftar Pustaka	63
	Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan.....	64
	Lampiran-C, Rancangan Keluaran	66
	Lampiran-D, Rancangan Masukan	68
	Lampiran-E, Surat Keterangan Riset.....	71