



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
MAY'S FLOWER
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

MISDALINA
NIM : 0722300067

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
MAY'S FLOWER**

**TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya (untuk DIII)**

Oleh :

MISDALINA
NIM : 0722300067

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010

ABSTRAKSI

May's Flower merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan tunai khususnya paenjualan bunga segar. dengan semakin banyaknya usaha dibidang yang sama May's Flower dituntut untuk melakukan strategi untuk menghadapi persaingan bisnis. salah satunya meningkatkan kinerja karyawan dan memberikan kemudahan-kemudahan kepada konsumen baik dalam segi pelayan dalam melakukan traksaksi.

Dalam hal penjualan tunai yang terjadi di May's Flower memiliki proses dalam melakukan transaksinya, di mulai dari pimpinan memberikan data barang ke bagian administrasi yang kemudian melakukan pencatatan data pelanggan dalam formulir pemesanan dan data barang yang dipesan, selanjutnya bagian administrasi membuat kwitansi sebagai tanda bukti pembayaran kepada pelanggan, kemudian bagian admistrasi membuat surat jalan sebgai tanda bukti barang telah di terima pelanggan, proses terakhir yakni pembuatan laporan penjualan yang dilakukan setiap minggunya.

Dalam proses transaksi yang di lakukan May's Flower masih terdapatnya berbagai permasalahan yang menyebabkan ada beberapa kesalahan dalam proses transaksi, dan dalam pembuatan laporannya yang masih menggunakan sistem manual sehingga membutuhkan waktu lama.

Oleh sebab itu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi maka dibutuhkan suatu system terkomputerisasi untuk mengatasinya, yang diharapkan dapat menangani setiap transaksi yang terjadi di May's Flower, sehingga lebih cepat dan akurat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Karena berkat dan rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) Penulis sangat bersyukur karena bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Namun dalam penyelesaian tugas akhir ini, penulis banyak dibantu oleh teman-teman penulis, serta dorongan semangat dan motivasi dalam penyelesaian tugas kuliah kerja praktek serta para dosen STMIK Atma Luhur yang selalu memberi pengarahan yang baik dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis juga sangat berterima kasih kepada Bapak Ridhwan Gandi Ramdani, SE selaku Pimpinan May's Flower yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan riset di perusahaannya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir. Tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Marini, S.Kom selaku Dosen pembimbing penulis yang selalu sabar dan baik dalam mengajar dan membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Pangkalpinang, Agustus 2010

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Simbol Start Point.....	11
Gambar 2.2 : Simbol End Point.....	11
Gambar 2.3 : Simbol Activity.....	12
Gambar 2.4 : Simbol Black Hole Activities.....	12
Gambar 2.5 : Simbol Miracle Activities.....	12
Gambar 2.6 : Simbol Decision Point.....	13
Gambar 2.7 : Simbol Swimlane.....	13
Gambar 2.8 : Simbol Actor.....	14
Gambar 2.9 : Simbol Use Case.....	15
Gambar 2.10 : Simbol Class Diagram.....	18
Gambar 2.11 : Simbol Association.....	18
Gambar 2.12 : Simbol Entity Object.....	22
Gambar 2.13 : Simbol Boundary Object.....	22
Gambar 2.14 : Simbol Control Object.....	22
Gambar 2.15 : Simbol Message.....	23
Gambar 2.16 : Simbol Recursive.....	23
Gambar 2.17 : Simbol Lifeline.....	23
Gambar 2.18 : Simbol Activation.....	24
Gambar 2.19 : Simbol Loop.....	24
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi MAY'S FLOWER	28
Gambar 3.2 : Activity Diagram Catat Daftar Bunga	31
Gambar 3.3 : Activity Diagram Transaksi Penjualan.....	32
Gambar 3.4 : Activity Diagram Pembayaran	33

Gambar 3.5 : Activity Diagram Pengiriman Bunga.....	34
Gambar 3.6 : Activity Diagram Laporan	35
Gambar 3.7 : Use Case Diagram Master	42
Gambar 3.8 : Use Case Diagram Sistem Usulan Transaksi	42
Gambar 3.9 : Use Case Diagram Sistem Usulan Laporan.....	43
Gambar 4.1 : Class Diagram Entitas.....	46
Gambar 4.2 : Logical Record Structure.....	47
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan Sistem Informasi Penjualan Tunai.....	60
Gambar 4.4 : Rancangan Layar Menu Utama.....	61
Gambar 4.5 : Rancangan Layar Menu Utama File Master.....	62
Gambar 4.6 : Rancangan Layar Entry Data Bunga	63
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Entry Data Pelanggan.....	64
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Menu Utama File Transaksi.....	65
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan.....	66
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Cetak Kwitansi.....	67
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Entry Surat Jalan.....	68
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Menu Utama File Laporan.....	69
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan.....	69
Gambar 4.14 : Sequence Diagram Form Entry Data Bunga	70
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Form Entry Data Pelanggan.....	71
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Form Entry Data Pesanan.....	72
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Form Cetak Kwitansi.....	73
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Form Entry Surat Jalan.....	74
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Form Cetak Laporan Penjualan.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan.....	78
A-1 : Kwitansi.....	79
A-2 : Surat Jalan	80
A-2 : Laporan Penjualan... ..	81
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan.....	82
B-1 : Data Bunga.....	83
B-2 : Data Pelanggan.....	84
B-3 : Data Pesanan.....	85
Lampiran C : Rancangan Keluaran.....	86
C-1 : Kwitansi.....	87
C-2 : Surat Jalan.....	88
C-3 : Laporan Penjualan.....	89
Lampiran D : Rancangan Masukan.....	90
D-1 : Data Barang.....	91
D-2 : Data Pelanggan.....	92
D-3 : Data Pesanan.....	93
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	
Kartu Bimbingan	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Relasi Pelanggan.....	48
Tabel 4.2 : Relasi Pesanan.....	48
Tabel 4.3 : Relasi Pesan	48
Tabel 4.4 : Relasi Bunga.....	48
Tabel 4.5 : Relasi Kwitansi	49
Tabel 4.6 : Relasi Surat Jalan	49
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	50
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	51
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Pesan.....	52
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Bunga.....	53
Tabel 4.11 : Spesifikasi Basis Data Kwitansi.....	54
Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data Surat Jalan.....	55

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



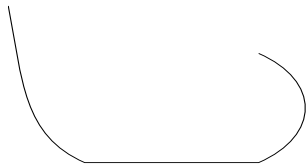
Start State

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.



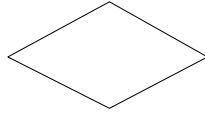
Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



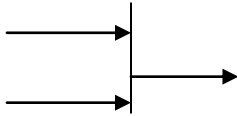
Transition State

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



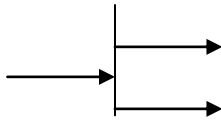
Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



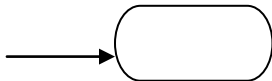
Join (Penggabungan)

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



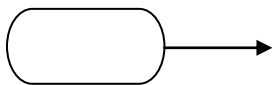
Fork (Percabangan)

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Black hole activities

Ada masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada satu atau lebih transisi.



Miracle activities

Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu start point dan dikehendaki ada satu atau lebih transisi.



State

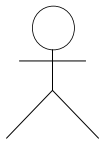
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.



Transition to self

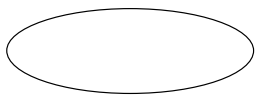
Menggambarkan hubungan antara state atau activity.

2. Use Case Diagram



Actor

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



Use Case

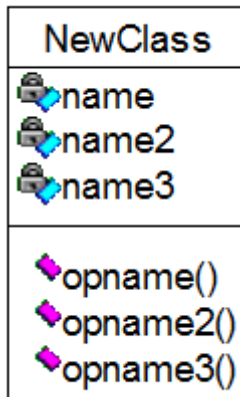
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



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*.

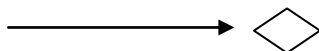
Nama menggambarkan nama dari class/objek.

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 antar kelas.



Aggregate

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

Multiplicity



Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

1 Tepat satu

0..* Nol atau lebih

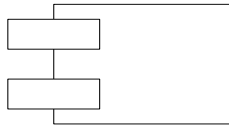
1..* Satu atau lebih

0..1 Nol atau satu

5..8 Range 5 s.d 8

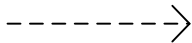
4..6,9 Range 4 s.d 6 dan 9

4. Logical Record Struktur (LRS)



Component

Menggambarkan modul perangkat lunak



Dependency

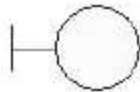
Menggambarkan ketergantungan antar komponen

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 pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



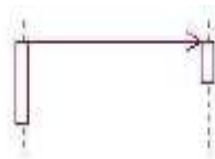
Entity

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.....	iii
Daftar Lampiran.....	v
Daftar Tabel.....	vi
Daftar Simbol.....	vii
Daftar Isi.....	xiv
BAB -I PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah.....	2
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Ruang Lingkup/Batasan Masalah.....	3
5. Metoda Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB-II LANDASAN TEORI.....	6
1. Konsep Sistem Informasi.....	6
a. Konsep Dasar Informasi.....	6
b. Konsep Sistem Informasi.....	7
2. Analisa dan Perancangan Sistem berorientasi Obyek Dengan UML.....	9
a. UML (Unified Modeling Language).....	9
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	10
1) Activity Diagram.....	10
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	13
3) Analisa Dokumen Masukan.....	13

	4) Use Case Diagram.....	13
	c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	17
	1) Class Diagram.....	17
	2) LRS.....	19
	3) Tabel.....	19
	4) Spesifikasi Basis Data.....	20
	5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	20
	6) Rancangan Dokumen Masukan.....	21
	7) Rancangan Layar Program.....	21
	8) Sequence Diagram.....	21
	3. Teori Pendukung.....	25
BAB-III	ANALISA SISTEM.....	26
	1. Tinjauan Organisasi.....	26
	a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	26
	b. Struktur Organisasi.....	27
	1) Struktur Organisasi.....	28
	2) Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab.....	28
	2. Uraian Prosedur.....	29
	3. Analisa Proses (Activity Diagram).....	31
	4. Analisa Keluaran.....	36
	5. Analisa Masukan.....	37
	6. Identifikasi Kebutuhan.....	39
	7. Use Case Diagram.....	42
	8. Deskripsi Use Case.....	43
BAB-IV	RANCANGAN SISTEM.....	46
	1. Rancangan Basis Data.....	46
	a. Class Diagram.....	46

	b. LRS.....	47
	c. Transformasi Logical Record Structure ke Relasi (Tabel).....	48
	d. Spesifikasi Basis Data.....	50
	2. Rancangan Antar Muka.....	56
	a. Rancangan Keluaran.....	56
	b. Rancangan Masukan.....	58
	c. Rancangan Dialog Layar	60
	d. Sequence Diagram.....	70
BAB-V	PENUTUP	76
	1. Kesimpulan.....	76
	2. Saran.....	76
	Daftar Pustaka.....	77
	Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan.....	78
	Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan.....	82
	Lampiran-C, Rancangan Keluaran.....	86
	Lampiran-D, Rancangan Masukan.....	90
	Lampiran-E, Surat Keterangan Riset.....	94
	Kartu Bimbingan	