



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

Oleh :
LESI
0722300089

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS
2010



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO BUSSINES CENTER
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat meraih

Gelar Ahli Madya

Oleh :

LESI

0722300089

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

AGUSTUS

2010



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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : LESI
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300089
Program studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA TOKO BUSSINES CENTER
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK

Pangkalpinang, 05 Agustus 2010

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Dosen Pembimbing,

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,

(Eka-Pebriyanto, S.Kom)

Anggota,

(Lili Indah Sari, S.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjono, M.Sc)

Pembantu Ketua

Bidang Akademik,

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

ABSTRAKSI

Toko Bussines Center SMK Negeri 1 Pangkalpinang adalah suatu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan barang kebutuhan sehari – hari, Toko Bussines Center. merupakan usaha yang mempunyai banyak karyawan yang sesuai dengan bidang nya masing – masing.

Sehingga mereka bisa bersama- sama membangun untuk memajukan dan tetap mempertahankan Toko Bussines Center dan mampu bersaing dengan toko lain dalam mendapatkan omset yang sesuai dengan yang diharapkan oleh Toko Bussines Center .

Mengenai sistem yang tersedia pada Toko Bussines Center sudah menggunakan sistem secara terkomputerisasi namun masih ada kekurangan untuk diperbaiki mulai dari proses penjualan sampai dengan proses laporan penjualan barang.

Sehingga untuk mencapai tujuan yang lebih baik dan bisa mempermudah serta menjamin kesalahan pada sistem informasi yang terdapat pada Toko Bussines Center lebih baik dari sebelumnya dan semakin maju dalam penggunaan sistem informasi.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) dengan judul Rancangan Sistem Penjualan Tunai pada Toko Bussiness Center SMK Negeri 1 Pangkalpinang dengan sebagaimana mestinya.

Penulis mengharapkan laporan ini dapat memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma III (D-III) yang ada pada program studi Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Mengingat kemampuan dan pengetahuan yang terbatas, penulis menyadari bahwa penulisan ini masih banyak kesalahan. Namun walaupun demikian, penulis sudah mengusahakan sejauh mungkin sesuai dengan data yang ada untuk mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, saran dan kritik yang sifatnya membangun, sangatlah penulis harapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini juga, penulis banyak memperoleh bantuan moril maupun spiritual dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan iini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan kekuatan kepada kami sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kepada kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dorongan dan bantuan baik moril maupun material serta doa dan restu kepada penulis.
3. Bapak Dr. Moedjono,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. Dan selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir ini.
5. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Pangkalpinang yang memberi izin kepada penulis untuk melakukan riset .
6. Ibu Haryani Y, S.Pd selaku Pimpinan Toko Bussines Center yang telah membantu dan memberi informasi yang sangat kami perlukan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
7. Untuk kak Mardiyani sekeluarga, terima kasih atas bantuan dan motivasinya selama ini.
8. Untuk chaby, terima kasih telah menemani hari-hari penulis dengan perhatian dan pengertian yang begitu besar.
9. Untuk teman-teman penulis, winda, ghita, neng, cik weni, dana, risma, dahnia, joice, kancem, untung, juki, sendy, budi,rian, joni, yang selalu menemani hari-hari penulis dengan kebersamaan dan persahabatan yang indah
10. Kepada seluruh pihak-pihak lain yang ikut terlibat dalam penulisan Tugas Akhir ini.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT jualah penulis kembali berdoa semoga usaha penulis iini mendapatkan ridho-Nya. Serta mempunyai banyak manfaat bagi pembaca yang budiman, khususnya mahasiswa-mahasiswi Stmik Atma Luhur Pangkalpinang.

Pangkalpinang.....Juli 2010

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi	22
Gambar 3.2 : Activity Diagram Proses Pendataan.....	26
Gambar 3.3 : Activity Diagram Transaksi Penjualan	27
Gambar 3.4 : Activity Diagram Laporan	28
Gambar 3.5 : Use Case Diagram Master.....	32
Gambar 4.1 : Class Diagram.....	35
Gambar 4.2 : Logical Record Struktur.....	36
Gambar 4.12 : Struktur Tampilan.....	43
Gambar 4.13 : Rancangan Tampilan Menu Utama.....	44
Gambar 4.14 : Rancangan Tampilan Menu Master.....	44
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Entry Data Barang.....	45
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Entry Data Pelanggan.....	46
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Form Transaksi.....	46
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan.....	47
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Entry Cetak Nota.....	48
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Entry Laporan Penjualan.....	48
Gambar 4.21 : Sequence Barang.....	49
Gambar 4.22 : Sequence Pelanggan.....	50
Gambar 4.23 : Sequence Pesanan.....	51
Gambar 4.24 : Sequence Cetak Nota.....	52
Gambar 4.25 : Sequence Cetak Laporan Penjualan.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran - A : Keluaran Sistem Berjalan.....	54
Lampiran A-1 : Nota.....	55
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan.....	56
Lampiran - B : Masukan Sistem Berjalan.....	57
Lampiran B-1 : DATA BARANG.....	58
Lampiran B-2 : DATA PELANGGAN.....	59
Lampiran B-3 : DATA PESANAN.....	60
Lampiran - C : Rancangan Keluaran Sistem Berjalan.....	61
Lampiran C-1 : NOTA.....	62
Lampiran C-2 : LAPORANPENJUALAN.....	63
Lampiran - D : Rancangan Masukan	64
Lampiran D-1 : DATABARANG.....	65
Lampiran D-2 : DATA PELANGGAN.....	66
Lampiran D-3 : DATA PESANAN.....	67
Lampiran E : Surat Keterangan Riset.....	71
Lampiran F : Surat Kehadiran Bimbingan.....	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Pelanggan.....	36
Tabel 4.2 Tabel Pesanan.....	37
Tabel 4.3 Tabel Detailsi.....	37
Tabel 4.4 Tabel Barang	37
Tabel 4.5 Tabel Nota	37
Tabel 4.6 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	38
Tabel 4.7 Spesifikasi Basis Data Pesanan	38
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Detaillsi	39
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Barang	39
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Nota.....	40

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



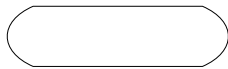
Start State

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.



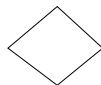
Transition to self

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*.



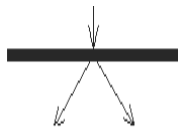
Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



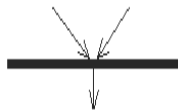
State

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.

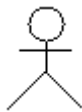


Join

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

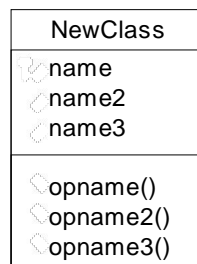
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



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.

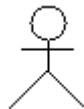


Multiplicity

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

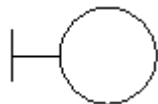
1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

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



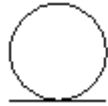
Boundary

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.



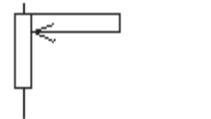
Entity

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.....	2
6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
1. Konsep Sistem Informasi	7
a. Konsep Dasar Informasi	7
b. Konsep Sistem Informasi.....	9
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML.....	9
a. UML (Unified Modeling Language).....	10
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	11
1) Activity Diagram	11
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	12

3)	Analisa Dokumen Masukan	12
4)	Use Case Diagram.....	12
c.	Perancangan Sistem Berorientasi Obyek.....	15
1)	Class Diagram.....	15
2)	LRS	16
3)	Table	18
4)	Spesifikasi Basis Data.....	18
5)	Rancangan Dokumen Keluaran	19
6)	Rancangan Dokumen Masukan	19
7)	Rancangan Layar Program	19
8)	Sequence Diagram	19
3.	Teori Pendukung Penjualan Tunai.....	20
a.	Pengerrtian Penjualan.....	20
b.	Sistem Penjualan Tunai.....	20
BAB III	ANALISA SISTEM.....	21
1.	Tinjauan Organisasi.....	21
a.	Sejarah Berdirinya Organisasi.....	21
b.	Struktur Organisasi.....	22
1)	Struktur Organisasi	23
2)	Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab.....	22
2.	Uraian Prosedur.....	25
3.	Analisa Proses (Activity Diagram).....	26
4.	Analisa Keluaran.....	29
5.	Analisa Masukan	30
6.	Identifikasi Kebutuhan	31
7.	Use Case Diagram	32
8.	Deskripsi Use Case	33

BAB IV	RANCANGAN SISTEM	35
	1. Rancangan Basis Data	35
	a. Class Diagram.....	35
	b. LRS	36
	c. Relasi/Tabel	36
	d. Spesifikasi Basis Data.....	37
	2. Rancangan Antar Muka	40
	a. Rancangan Keluaran.....	40
	b. Rancangan Masukan.....	41
	c. Rancangan Dialog Layar	43
	d. Sequence Diagram.....	49
BAB V	PENUTUP.....	54
	1. Kesimpulan.....	54
	2. Saran	54
	Daftar Pustaka	56
	Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan	57
	Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan	60
	Lampiran-C, Rancangan Keluaran.....	64
	Lampiran-D, Rancangan Masukan.....	67
	Lampiran-E, Surat Keterangan Riset	71
	Lampiran-F, Surat Kehadiran Bimbingan.....	72