



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
DAN PEMBELIAN TUNAI
PADA
APOTEK DELTA 10
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Oleh :

SARPUDIN

NIM : 0722300120

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
DAN PEMBELIAN TUNAI
PADA
APOTEK DELTA 10

TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya

Oleh :

SARPUDIN

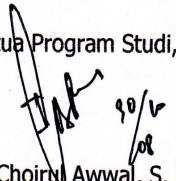
NIM : 0722300120

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010




**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR PANGKALPINANG
TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

Nama : SARPUDIN
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300120
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
DAN PEMBELIAN TUNAI PADA APOTEK DELTA
10

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, S. Kom)

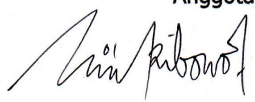
Pangkalpinang, 3 Agustus 2010

Dosen Pembimbing

(Hilyah Magdalena, S.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,

(Fitriyanti, S.Kom)

Anggota,

(Wishnu Aribowo Probonegoro, S. Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,
(Dr. Moedjiono, M. Sc.)

Pembantu Ketua
Bidang Akademik,
(Bambang Adiwino, S. Kom., M. Kom.)

ABSTRAKSI

Apotek Delta 10 adalah sebuah badan usaha atau apotik yang bergerak dalam bidang penjualan tunai obat - obatan. Apotek Delta 10 menjual obat – obatan yang dibutuhkan oleh masyarakat. Apotek Delta 10 didirikan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan akan obat dari semua lapisan masyarakat yang berada di wilayah Koba dan sekitarnya. Apotek Delta 10 ini di dirikan oleh Ibu Nemi Soraya, Amd.

Riset penulis pada Apotik Delta 10 tentang proses penjualan dan pembelian tunai di mulai dari proses pemesanan obat, penerimaan obat, penjualan obat sampai pembuatan laporan penjualan dan pembelian.

Sistem pengolahan data penjualan dan pembelian tunai pada Apotek Delta 10 mengalami masalah-masalah seperti tidak adanya laporan penjualan maupun pembelian, kurang terjaminnya keakuratan data obat, dan tidak adanya data supplier.

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 system komputerisasi yang diusulkan ini secara baik dan benar, kemungkinan pengawasan atau kontrol terhadap pemrosesan order pembelian dan penjualan menjadi lebih mudah dan efisien.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir pada Apotek Delta 10.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program Study Diploma 3 (D3) Jurusan Manajemen Informatika Stmik Atma Luhur Pangkalpinang.

Pada kesempatan ini, penulis mengambil topik dalam penulisan Tugas Akhir (TA) adalah Sistem Informasi Pembelian dan penjualan Tunai Pada Apotek Delta 10

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir (TA) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Bapak Drs.Harry Sudjianto, MM ,MBA selaku Direktur STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku ketua program studi Manajemen Informatika
3. Ibu Hilyah Magdalena, S.Kom, selaku dosen pembimbing.
4. Ibu Nemi Soraya, Amd,pemilik Apotek Delta 10
5. Atika sebagai karyawan Apotek Delta 10
6. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual Karena doa & restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan TA ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
7. Teman-teman seperjuangan di STMIK ATMA LUHUR dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.

8. Pemilik Apotek Delta 10 yang telah membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Semua pihak yang telah membantu penulisan TA (Tugas Akhir) ini serta teman-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Tugas akhir ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu mutu dari Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini berguna bagi para pembaca pada umumnya dan teman-teman mahasiswa Stmik Atma Luhur Pangkalpinang.

Pangkalpinang, Juli 2010

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Simbol Activity.....	14
Gambar 2.2 : Simbol Start Point.....	14
Gambar 2.3 : Simbol End Point.....	15
Gambar 2.4 : Simbol Decision Point.	16
Gambar 2.5 : Simbol Fork.....	17
Gambar 2.6 : Simbol Join.....	17
Gambar 2.7 : Simbol Use Case	19
Gambar 2.8 : Simbol Aktor.....	19
Gambar 2.9 : Simbol Class.....	22
Gambar 2.10 : Simbol Aktor	28
Gambar 2.11 : Simbol Entity	28
Gambar 2.12 : Simbol Boundary.....	29
Gambar 2.13 : Simbol Control... ..	29
Gambar 2.14 : Simbol Message	29
Gambar 2.15 : Simbol Recursive	29
Gambar 2.16 : Simbol Activation.....	30
Gambar 2.17 : Simbol Lifeline.... ..	30
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Apotek Delta 10	34
Gambar 3.2 : Activity Diagram Proses Pemesanan Obat	37
Gambar 3.3 : Activity Diagram Proses Penerimaan Obat	38
Gambar 3.4 : Activity Diagram Proses Penjualan Obat	39
Gambar 3.5 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Pembelian	40
Gambar 3.6 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Penjualan .	40
Gambar 3.7 : Use Case Diagram	47
Gambar 4.1 : Class Diagram.....	51

Gambar 4.2 : LRS.....	52
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan.....	66
Gambar 4.4 : Rancangan Layar Menu Utama	67
Gambar 4.5 : Rancangan Layar Menu Master	68
Gambar 4.6 : Rancangan Layar Menu Transaksi	69
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Menu Laporan	70
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Entry Data Supplier	71
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Entry Data Obat	72
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Cetak Pesanan.....	73
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Entry Faktur	74
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Cetak Nota	75
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Cetak Laporan Pembelian.....	76
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	76
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Entry Data Supplier.....	77
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Entry Data Obat.....	78
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Cetak Pesanan.....	79
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Entry Faktur.....	80
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Cetak Nota	81
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Cetak Laporan Pembelian	82
Gambar 4.21 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	83

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan	86
Lampiran A-1 : Keluaran Sistem Berjalan Nota Jual	87
Lampiran A-2 : Keluaran Sistem Berjalan Transaksi Penjualan Sehari- Hari.....	88
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	89
Lampiran B-1 : Masukan Sistem Berjalan Faktur.....	90
Lampiran B-2 : Masukan Sistem Berjalan Data Obat.. ..	91
Lampiran B-3 : Masukan Sistem Berjalan Data Supplier	92
Lampiran C : Rancangan Keluaran.....	93
Lampiran C-1 : Rancangan Keluaran Surat Pesanan	94
Lampiran C-2 : Rancangan Keluaran Nota Jual.....	95
Lampiran C-3 : Rancangan Keluaran Laporan Pembelian.....	96
Lampiran C-4 : Rancangan Keluaran Laporan Penjualan.....	97
Lampiran D : Rancangan Masukan.....	98
Lampiran D-1 : Rancangan Masukan Data Supplier.....	99
Lampiran D-2 : Rancangan Masukan Data Obat	100
Lampiran D-3 : Rancangan Masukan Data Faktur.....	101
Lampiran E : Surat Keterangan Riset.....	102
Lampiran E-1 : Surat Keterangan Riset.....	103

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Supplier	53
Tabel 4.2 : Tabel Pesanan	53
Tabel 4.3 : Tabel Isi	53
Tabel 4.4 : Tabel Obat	53
Tabel 4.5 : Tabel Buat.....	54
Tabel 4.6 : Tabel Nota.....	54
Tabel 4.7 : Tabel Faktur.....	54
Tabel 4.8 : Struktur Tabel Supplier	55
Tabel 4.9 : Struktur Tabel Pesanan	56
Tabel 4.10 : Struktur Tabel Isi.....	57
Tabel 4.11 : Struktur Tabel Obat.....	58
Tabel 4.12 : Struktur Tabel Buat.....	59
Tabel 4.13 : Struktur Tabel Nota.....	60
Tabel 4.14 : Struktur Tabel Faktur.....	61

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM



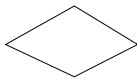
Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



End State

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Activity State

Menggambarkan proses bisnis



Swimlane

Menggambarkan pembagian/
pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

SIMBOL USE CASE DIAGRAM



Actor

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



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

SIMBOL CLAS DIAGRAM



Class Diagram Tanpa metode

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku

Association

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



1

1..*

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

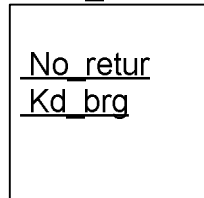


Aggregate

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

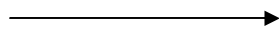
SIMBOL LRS(Logical Record Struktur)

Detail_kembali



LRS

Menggambarkan modul perangkat lunak



Transition

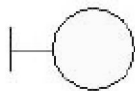
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

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 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



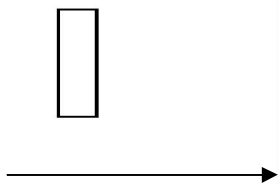
Object Message

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	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.....	2
4. Ruang Lingkup/Batasan Masalah.....	2
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
1. Konsep Sistem Informasi.....	8
a. Konsep Dasar Informasi.....	8
b. Konsep Sistem Informasi	10
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML	11
a. UML (Unified Modeling Language).....	11
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek	13
1) Activity Diagram.....	13

2) Analisa Dokumen Keluaran	17
3) Analisa Dokumen Masukan	17
4) Use Case Diagram	18
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek	21
1) Class Diagram	21
2) LRS.....	23
3) Tabel.....	25
4) Spesifikasi Basis Data	26
5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	26
6) Rancangan Dokumen Masukan.....	26
7) Rancangan Layar Program.....	27
8) Sequence Diagram	27
3. Teori Pendukung	30

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi.....	33
a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	33
b. Struktur Organisasi.....	34
1) Struktur Organisasi	34
2) Pembagian Tugas Dan Tanggung Jawab.....	34
2. Uraian Prosedur	36
3. Analisa Proses (Activity Diagram)	37
4. Analisa Keluaran	41
5. Analisa Masukan	43
6. Identifikasi Kebutuhan	44
7. Use Case Diagram	47
8. Deskripsi Use Case.....	48

BAB IV RANCANGAN SISTEM

1. Rancangan Basis Data.....	51
a. Class Diagram.....	51
b. LRS.....	52
c. Tranformasi Logical Record Structure ke Relasi	53
d. Spesifikasi Basis Data.....	55
2. Rancangan Antar Muka.....	62
a. Rancangan Keluaran.....	62
b. Rancangan Masukan	64
c. Rancangan Dialog Layar	66
1) Struktur Tampilan	66
2) Rancangan Layar	67
d. Sequence Diagram	77

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan.....	84
2. Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA.....	85
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-A Keluaran Sistem Berjalan.....	86
---	-----------

LAMPIRAN-B Masukan Sistem Berjalan.....	89
--	-----------

LAMPIRAN-C Rancangan Keluaran.....	93
---	-----------

LAMPIRAN-D Rancangan Masukan.....	98
--	-----------

LAMPIRAN-E Surat Keterangan Riset.....	102
---	------------