



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

Oleh :

**DJUMIRAH
0722300134**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010**



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO WIRA GUNA**

**TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelara Ahli Madya Komputer**

Oleh :

**DJUMIRAH
0722300134**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010**



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

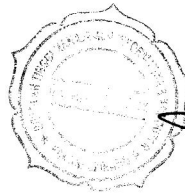
TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : DJUMIRAH
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300134
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA TOKO WIRA GUNA

Pangkalpinang, Agustus 2010

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika,

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)



Dosen Pembimbing

(Sujuno, S.Kom)

Ketua,

(Hamidah, S.Kom)

Panitia Penguji,

Anggota,

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)

Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

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

ABSTRAKSI

Penjualan tunai merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap perusahaan, dimana baik dan tidaknya informasi yang dimiliki, akurat, cepat dan tepat akan berpengaruh pada proses kegiatan ataupun kinerja perusahaan, termasuk juga proses penjualan tunai yang dilakukan oleh Toko Wira Guna.

Riset penulis pada Toko Wira Guna tentang proses penjualan tunai masih menggunakan sistem secara manual, mulai dari proses pencatatan data sampai dengan pembuatan laporan. Untuk itu penulis mencoba mengatasinya dengan melakukan pengendalian atas sistem penjualan dengan cara mengkomputerisasi sistem penjualan untuk menghemat waktu dan biaya, sehingga tidak terjadi kerugian pada pihak perusahaan.

Diharapkan dengan adanya sistem informasi yang terkomputerisasi, proses penjualan tunai pada Toko Wira Guna mengenai pengolahan data penjualan serta penyajian laporan yang terlambat dapat diatasi. Dengan demikian kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data penjualan, pembuatan laporan dan pengambilan keputusan dapat berjalan dengan baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul : "RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA TOKO WIRA GUNA DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK".

Penulisan tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma 3 pada STMIK Atma Luhur Jurusan Manajemen Informatika.

Pada kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, baik terlibat secara langsung ataupun tidak dalam proses penyusunan tugas akhir penulis ini. 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 STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Sujono S.Kom, selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang penuh kesabaran memberikan bimbingan dan petunjuk kepada penulis.
4. Bapak Wagimin, selaku pemilik toko. Terima kasih telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan riset tugas akhir dan memberikan izin untuk mendapatkan informasi tentang perusahaan yang bapak pimpin.
5. Ibunda dan ayahanda tercinta serta kakak penulis, yang telah memberikan semangat, doa, serta dukungan moril dan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman dekat penulis, terima kasih telah membantu penulis dalam segala hal, sehingga penulis dapat menyusun tugas akhir ini sesuai dengan yang diharapkan.
7. Dosen-dosen STMIK Atma Luhur, terima kasih atas ilmu-ilmu yang telah diberikan kepada penulis.

8. Seluruh teman-teman jurusan Manajemen informatika, terima kasih atas kerjasamanya dalam belajar.
9. Seluruh teman-teman STMIK Atma Luhur, yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk penyempurnaan lebih lanjut.

Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca umumnya dan teman-teman STMIK Atma Luhur khususnya.

Pangkalpinang, Agustus 2010

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Toko Wira Guna.....	28
Gambar 3.2 : Activity Diagram Proses Transaksi Penjualan	31
Gambar 3.3 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan	32
Gambar 3.4 : Use Case Diagram Sistem Usulan	39
Gambar 4.1 : Class Diagram.....	44
Gambar 4.2 : Logical Record Structure	45
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan	53
Gambar 4.4 : Rancangan Layar Form Menu Utama	54
Gambar 4.5 : Rancangan Layar Form Menu Master	55
Gambar 4.6 : Rancangan Layar Form Menu Transaksi	56
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Form Entry Barang	57
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Form Entry Pelanggan	58
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Form Entry Pesanan	59
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Form Cetak Nota.....	60
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Form Cetak Laporan Penjualan ..	61
Gambar 4.12 : Sequence Diagram Entry Barang.....	62
Gambar 4.13 : Sequence Diagram Entry Pelanggan	63
Gambar 4.14 : Sequence Diagram Entry Pesanan	64
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Cetak Nota.....	65
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	66

DAFTAR LAMPIRAN

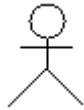
	Halaman
Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan	
A – 1 : Nota	70
A – 2 : Laporan Penjualan.....	71
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	
B – 1 : Data Pelanggan	72
B – 2 : Data Barang.....	73
Lampiran C : Rancangan Keluaran	
C – 1 : Nota	74
C – 2 : Laporan Penjualan	75
Lampiran D : Rancangan Masukan	
D – 1 : Data Barang	76
D – 2 : Data Pelanggan.....	77
D – 3 : Pesanan	78
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Rational Data Pelanggan.....	46
Tabel 4.2 : Rational Data Pesanan.....	46
Tabel 4.3 : Rational Data Isi	46
Tabel 4.4 : Rational Data Barang	46
Tabel 4.5 : Rational Data Nota	47
Tabel 4.6 : Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	47
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	48
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Data Barang	49
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Isi	49
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Nota	50

DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram



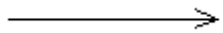
Actor

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.

2. Activity Diagram



Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



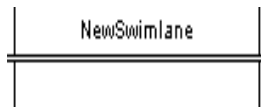
End State

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.



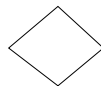
Transition to self

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

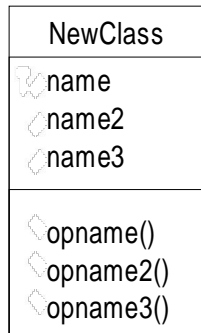
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



State

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

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.

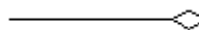
Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh *property* tersebut.

Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa *object* dari *class*, yang mempengaruhi *behaviour*.



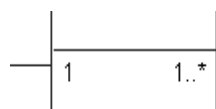
Association

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.

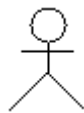


Multiplicity

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

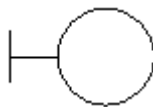
1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

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



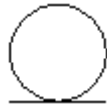
Boundary

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.



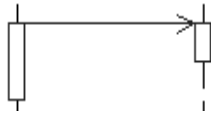
Control

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



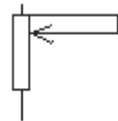
Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



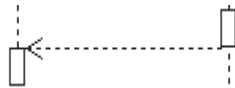
Object Message

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.....	1
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Ruang Lingkup/Batasan Masalah.....	3
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB-II LANDASAN TEORI	7
1. Konsep Sistem Informasi.....	7
a. Konsep Dasar Informasi.....	7
b. Konsep Sistem Informasi.....	8
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML.....	10
a. UML (Unified Modeling Language).....	10
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	12
1) Activity Diagram.....	13
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	15
3) Analisa Dokumen Masukan.....	15

4) Use Case Diagram.....	15
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek	18
1) Class Diagram.....	19
2) LRS.....	21
3) Tabel.....	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.....	24
a. Sistem Informasi Penjualan Tunai.....	24
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).....	30
4. Analisa Keluaran.....	33
5. Analisa Masukan.....	34
6. Identifikasi Kebutuhan.....	36
7. Use Case Diagram.....	39
8. Deskripsi Use Case.....	43

BAB-IV	RANCANGAN SISTEM	44
	1. Rancangan Basis Data.....	44
	a. Class Diagram.....	44
	b. LRS.....	45
	c. Transformasi Logical Record Structure ke Relasi (Tabel)	46
	d. Spesifikasi Basis Data.....	47
	2. Rancangan Antar Muka.....	50
	a. Rancangan Keluaran.....	50
	b. Rancangan Masukan.....	51
	c. Rancangan Dialog Layar.....	53
	d. Sequence Diagram.....	62
BAB-V	PENUTUP	67
	1. Kesimpulan.....	67
	2. Saran.....	67
	Daftar Pustaka	69
	Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan	70
	Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan	72
	Lampiran-C, Rancangan Keluaran.....	74
	Lampiran-D, Rancangan Masukan	76
	Lampiran-E, Surat Keterangan Riset	79

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Informasi sangat berperan penting dalam kehidupan terutama bagi mereka yang menekuni dunia bisnis. Dengan meningkatnya kebutuhan akan informasi, maka diperlukan suatu sistem yang baik dan cepat. Pemakaian komputer sebagai alat pengolah data dapat dikatakan yang terbaik untuk saat ini, karena dapat meningkatkan kecepatan pekerjaan sehingga dicapai efisiensi tenaga dan waktu dalam mengolah data.

Penjualan merupakan salah satu kegiatan penting di setiap perusahaan. Toko Wira Guna merupakan unit usaha yang bergerak dalam bidang penjualan sembako.

Sistem penjualan pada Toko Wira Guna dalam pencatatan data dan penghitungan masih menggunakan sistem manual sehingga terlambatnya proses penjualan dan pembuatan laporan.

Hal tersebutlah yang mendasari penulis untuk mengangkat masalah tersebut dan sebagai usaha untuk dapat memberikan solusi atau jalan keluar atas kerumitan masalah yang ada di dalam Sistem Penjualan Tunai.

2. Masalah

Masalah yang dihadapi oleh Toko Wira Guna adalah kegiatan pengolahan data masih dilakukan secara manual, sehingga menimbulkan berbagai masalah seperti :

- a. Lamanya waktu yang diperlukan dalam melakukan pencarian dan pencatatan data- data penjualan.