



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN  
PENJUALAN TIKET SUB AGEN  
PADA  
PT PELANGI CIAMIS JAYA WISATA PANGKALPINANG  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**Oleh :**

**FIVI RACHMAWATI**

**0722300176**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

**AGUSTUS 2010**



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN  
PENJUALAN TIKET SUB AGEN  
PADA  
PT PELANGI CIAMIS JAYA WISATA PANGKALPINANG  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai syarat meraih**

**Gelar Ahli Madya Komputer**

**Oleh :**

**FIVI RACHMAWATI**

**0722300176**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**


**AGUSTUS 2010**




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

**TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**


Nama : FIVI RACHMAWATI  
Nomor induk Mahasiswa : 0722300176  
Program Studi : Manajemen Informatika  
Jenjang Studi : D3  
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PELAYANAN PENJUALAN TIKET SUB AGEN  
PADA PT . PELANGI CIAMIS JAYA WISATA  
PANGKALPINANG DENGAN METODOLOGI  
BERORIENTASI OBJEK

Ketua Program Studi,  
  
(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Pangkalpinang, 9 Agustus 2010  
Dosen Pembimbing,  
  
(Sujono, S.Kom)

Ketua,  
  
(Ellya Helmud, S.Kom)

Panitia Penguji :

Anggota,  
  
(Lili Indah Sari, S.Kom)

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

Pembantu Ketua  
Bidang Akademi

(Bambang Adiwinto, S.Kom.,)

## **ABSTRAKSI**

PT Pelangi Ciamis Travel Jaya Wisata adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pelayanan yang melayani penjualan tunai tiket pesawat terbang di pangkalpinang untuk sub agen.

Kegiatan transaksi yang sering terjadi di PT Pelangi Ciamis Travel Jaya Wisata adalah kegiatan transaksi penjualan tunai tiket pesawat beberapa maskapai yang ada di pangkalpinang.

Kegiatan penjualan tiket di PT Pelangi Ciamis Travel Jaya Wisata yaitu dimana tiket yang telah dipesan oleh sub agen setelah disetujui mengenai harga dan tanggal berangkat, kemudian bagian ticketing mencetak tiket pesawat yang dipesan. Untuk proses pembayaran dilakukan berdasarkan tiket yang dipesan dan sub agen mendapatkan kwitansi pembayaran sebagai bukti pembayaran.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka diperlukan suatu sistem yang terkomputerisasi dan akurat, untuk mendukung perkembangan usaha dan peningkatan proses penjualan tiket di PT Pelangi Ciamis Travel Jaya Wisata. Sistem tersebut diusulkan agar dapat mengatasi permasalahan atau kendala yang sering ditemui pada sistem manual yang sedang berjalan. Dengan memanfaatkan sistem yang diusulkan ini secara benar, kemungkinan pengawasan atau kontrol terhadap proses penjualan menjadi lebih efektif dan efisien.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya jualah sehingga penulisan Tugas Akhir yang berjudul Rancangan Sistem Informasi Penjualan Tunai Sub Agen Pada PT Pelangi Ciamis Jaya Wisata dengan metodologi berorientasi obyek dapat terselesaikan dengan baik.

Tujuan pembuatan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang Diploma Tiga (D-3) Jurusan Manajemen Informatika Pada STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG.

Sebagai ungkapan rasa syukur, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Ucapan terima kasih Penulis sampaikan kepada :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyusunan tugas akhir ini.
2. Kepada orangtua dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan moril dan materil, kasih sayang dan perhatian yang tulus serta doanya yang selalu menyertakan penulis.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc Selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom Selaku Ketua Program Studi Manajemen Infomatika
5. Bapak Sujono, S.Kom Selaku Dosen Pembimbing Materi.
6. Bapak Jaya Wijaya, Selaku Pembimbing Praktek di PT. Pelangi Ciamis Jaya Wisata yang selalu membimbing dan memberikan pengarahan.
7. Pihak-pihak lain yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu kami selaku penyusun mengucapkan permintaan maaf dan juga kami mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi

perbaikan Tugas Akhir ini. Kemudian selaku penyusun kami juga mengharapkan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan dapat digunakan dengan sebaik-baiknya oleh pembaca.

Pangkalpinang, Juli 2010

Penulis

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Simbol Start Point .....	19
Gambar 2.2 : Simbol End Point.....	19
Gambar 2.3 : Simbol Activity .....	20
Gambar 2.4 : Simbol Black Hole Activities .....	20
Gambar 2.5 : Simbol Miracle Activities.....	20
Gambar 2.6 : Simbol Decision Point .....	20
Gambar 2.7 : Simbol Swimlane.....	21
Gambar 2.8 : Simbol Actor.....	23
Gambar 2.9 : Simbol Use Case .....	24
Gambar 2.10 : Simbol Class Diagram.....	26
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi .....	34
Gambar 3.2 : Activity Diagram Proses Pemesanan Tiket .....	37
Gambar 3.3 : Activity Diagram Proses Transaksi Pembayaran .....	38
Gambar 3.4 : Activity Diagram Pembuatan Laporan .....	39
Gambar 3.5 : Use Case Diagram Penjualan .....	45
Gambar 3.6 : Use Case Diagram File Laporan .....	46
Gambar 4.1 : Class Diagram.....	50
Gambar 4.2 : Logical Record Structure.....	51
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan.....	62
Gambar 4.4 : Rancangan Layar Menu Utama .....	63
Gambar 4.5 : Rancangan Layar File Master Entry Data Agen .....	64
Gambar 4.6 : Rancangan Layar Entry Data Agen.....	65
Gambar 4.7 : Rancangan Layar File Master Entry Data Maskapai .	66
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Entry Data Maskapai.....	67
Gambar 4.9 : Rancangan Layar File Transaksi Entry Data Pesanan	68

Gambar 4.10 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan.....	69
Gambar 4.11 : Rancangan Layar File Transaksi Cetak Invoice.....	70
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Cetak Invoice.....	71
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Menu Utama Cetak Laporan Penjualan	72
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan.....	73
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Entry Data Sub Agen .....	74
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Entry Data Maskapai .....	75
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan.....	76
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Cetak Invoice .....	77
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan .....	78



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A – 1 : Formulir Keluaran – 1 Kwitansi Pembayaran.....	82
Lampiran A – 2 : Formulir Keluaran – 2 Laporan Penjualan .....	83
Lampiran B – 1 : Formulir Masukan – 1 Data Sub Agen.....	84
Lampiran B – 2 : Formulir Masukan – 2 Data Maskapai .....	85
Lampiran C – 1 : Rancangan Keluaran – 1 Invoice.....	86
Lampiran C – 2 : Rancangan Keluaran – 2 Laporan Penjualan .....	87
Lampiran D – 1 : Rancangan Masukan – 1 Data Sub Agen.....	88
Lampiran D – 2 : Rancangan Masukan – 2 Data Maskapai.....	89
Lampiran D – 3 : Rancangan Masukan – 3 Data Pesanan .....	90

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Sub Agen .....	52
Tabel 4.2 : Tabel Pesanan .....	52
Tabel 4.3 : Tabel Ada.....	52
Tabel 4.1 : Tabel Sub Agen .....	52
Tabel 4.4 : Tabel Maskapai.....	53
Tabel 4.5 : Tabel Invoice.....	53
Tabel 4.6 : Spesifikasi Basis Data Tabel Sub Agen .....	54
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pesanan.....	55
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Data Tabel Ada .....	56
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Tabel Maskapai .....	57
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Tabel Invoice .....	58

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Use Case Diagram

a. An Actor



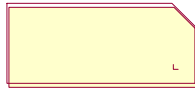
Menggambar orang atau sistem yang menyediakan atau menerima dari sistem

b. Use Case



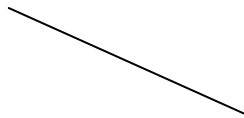
Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user)

c. Note



Menggambarkan dokumentasi dari use case

d. Association Aktif



Menggambarkan bagaimana actor terlibat didalam use case

e. Association Extend



Menggambarkan perluasan dari use case diagram arah panah tidak boleh kearah extending use case

f. Association Include



Menggambarkan pemanggilan use case oleh use case lain, arah panah tidak boleh kearah base atau parent use case

## 2. Activity Diagram

a. Start Point



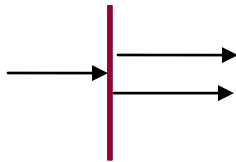
Menggambarkan pemanggilan use case oleh use case lain, arah panah tidak boleh ke arah base atau parent use case

b. Activities



Menggambarkan sebuah proses bisnis

c. Fork



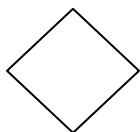
Menggambarkan sebuah activity yang berjalan secara bersamaan, biasanya mempunyai 1 transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar atau bisa lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar

d. Association



Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah

e. Decision Points



Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke decision point

f. End Point



Menggambarkan akhir dari sebuah sistem

g. Swimlane



Menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan activity

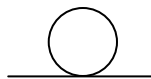
### 3. Sequence Diagram

a. An actor



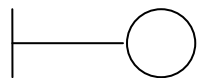
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. Entity Class



Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

c. Boundary Class



Menggambarkan sebuah penggambaran dari form

d. Control Class



Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel

- e. A focus of control & a life line    Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message



- f. A message    Menggambarkan pengiriman pesan  
A Message ()

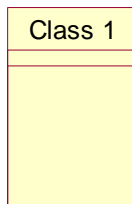


- g. Return values    Menggambarkan hasil dari pengiriman message  
A Message ()



#### 4. Simbol Class Diagram

- a. Class



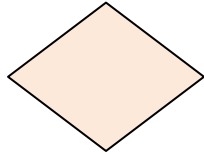
Penggambaran dari class name , atribut atau property atau data dan method atau function atau behavior

- b. Association



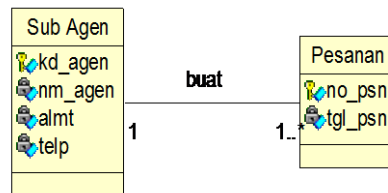
Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.

c. Agregation



Bentuk dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek lain

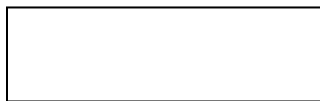
d. Multiplicity



Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk obyek – obyek untuk obyek – obyek yang berpartisipasi

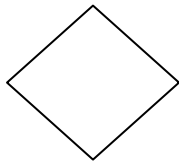
## 5. Simbol Diagram Hubungan Entitas

a. Entity



Menggambarkan kumpulan obyek yang anggota – anggotanya berperan dalam sistem (set entitas)

b. Relationship



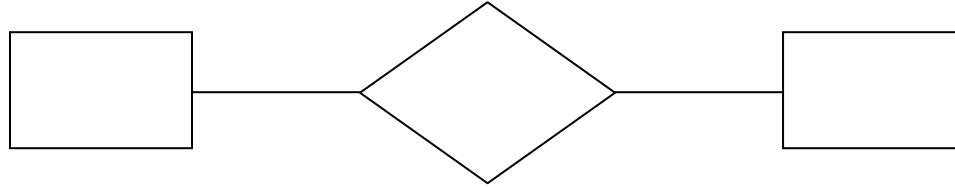
menggambarkan sehimpunan hubungan antara obyek yang dibangun ( Relationship)

c. Garis penghubung



Menghubungkan atribut dengan set entitas, dan set entitas dengan relationship set

d. Cardinality



Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi , dilihat dari suatu kejadian atau banyak tidaknya hubungan antar entitas tersebut.



## DAFTAR ISI

	Abstraksi.....	i
	Kata Pengantar.....	ii
	Daftar Gambar.....	vi
	Daftar Lampiran.....	v
	Daftar Tabel.....	vi
	Daftar Simbol.....	vii
	Daftar Isi.....	viii
BAB – I	PENDAHULUAN	
	1. Latar Belakang.....	1
	2. Masalah.....	2
	3. Tujuan Penulisan.....	3
	4. Ruang Lingkup / Batasan Masalah.....	3
	5. Metode Penelitian.....	4
	6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB – II	LANDASAN TEORI	
	1. Konsep Sistem Informasi	
	a. Konsep Dasar Informasi.....	7
	b. Konsep Sistem Informasi.....	9
	2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML	
	a. UML (Unified Modeling Language).....	17
	b. Analisa Sistem Berorientasi Objek	
	1) Activity Diagram.....	19
	2) Analisa Dokumen Keluaran.....	21
	3) Analisa Dokumen Masukan.....	22
	4) Use Case Diagram.....	22

c	Perancangan Sistem Berorientasi Objek	
1)	Class Diagram.....	25
2)	LRS .....	26
3)	Tabel .....	27
4)	Spesifikasi Basis Data.....	27
5)	Rancangan Dokumen Keluaran .....	28
6)	Rancangan Dokumen Masukan .....	28
7)	Rancangan Layar Program .....	29
8)	Sequence Diagram .....	29
3.	Teori Pendukung (sesuai dengan Tema / Judul Rancangan Sistem).....	30
BAB- III	ANALISA SISTEM	
1.	Tinjauan Organisasi	
a.	Sejarah Berdirinya Organisasi.....	33
b.	Struktur Organisasi	
1	Struktur Organisasi.....	34
2	Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab.....	35
2.	Uraian Prosedur .....	35
3.	Analisa Proses (Activity Diagram) .....	37
4.	Analisa Keluaran .....	40
5.	Analisa Masukan.....	41
6.	Identifikasi Kebutuhan .....	43
7.	Use Case Diagram.....	45
8.	Deskripsi Use Case.....	47

BAB – IV	RANCANGAN SISTEM	
	1. Rancangan Basis Data	
	a. Class Diagram.....	50
	b. LRS .....	51
	c. Transformasi Logical Record Structure Ke Relasi (Tabel).....	52
	d. Spesifikasi Basis Data.....	54
	2. Rancangan Antar Muka	
	a Rancangan Keluaran.....	59
	b Rancangan Masukan .....	60
	c Rancangan Dialog Layar .....	62
	d Sequence Diagram.....	74
BAB – V	PENUTUP	
	1 Kesimpulan .....	79
	2 Saran.....	80
	Daftar Pustaka .....	81
	Lampiran – A, Keluaran Sistem Berjalan.....	82
	Lampiran – B, Masukan Sistem Berjalan.....	84
	Lampiran – C, Rancangan Keluaran .....	86
	Lampiran – D, Rancangan Masukan .....	88
	Lampiran – E, Surat Keterangan Riset.....	91