



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
RIZKI COMPUTER PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

FIRMANSYAH

NIM : 0722300202

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
RIZKI COMPUTER PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat meraih

Gelar Ahli Madya

Oleh :

FIRMANSYAH

NIM : 0722300202

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : FIRMANSYAH
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300202
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA RIZKI COMPUTER PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, 6 Agustus 2010

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)



Dosen Pembimbing,

(Okkita Rizan, S.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,

(Ibnu Choirul Awwal, 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

Informasi adalah kebutuhan yang vital dalam sebuah lembaga pendidikan dimana baik dan tidaknya sebuah informasi yang dimiliki, akurat, cepat dan tepatnya akan berpengaruh pada proses penjualan tunai pada Rizki Komputer

Rizki Komputer Adalah suatu usaha yang bergerak dibidang penjualan,service,rental dan pengetikan yang beralamat jl.Ahmad yani no 93 pangkalpinang.untuk itu Rizki Komputer perlu mendirikan sebuah usaha ini mengingat semakin canggihnya teknologi. Dalam proses ini yang diangkat masalah penjualan tunai proses yang dilakukan adalah konsumen memesan barang dengan cara mendatangi langsung keRizki Komputer.

Setiap proses penjualan tunai pada Rizki Komputer masih menggunakan sistem yang masih manual sehingga dalam mengelola data masih banyak kesalahan.

Masalah yang di hadapi pada proses penjualan tunai pada Rizki Komputer pada pembuatan laporan yang masih manual sehingga memperlambat proses pembuatan laporan dan masih banyak kesalahan.

Untuk mengatasi masalah tersebut dalam proses penjualan tunai akan lebih baik maenggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi. Dengan sistem yang sudah yang sudah terkomoputerisasi diharapkan dapat mendukung atau mempercepat proses-proses yang terjadi pada Rizki Komputer termasuk mempercepat pembuatan laporan yang akurat dan cepat. sistem tersebut diusulkan agar dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem yang sedang berjalan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya jumlah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) pada Rizki Computer Pangkalpinang.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi (D III) Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan laporan Tugas Akhir (TA) adalah sistem Informasi Penjualan Tunai Pada Rizki Computer

Dalam proses penyusunan laporan 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 Dr. Moedjiono, M.Sc, Selaku Ketua STMIK Atma Luhur
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, Selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
3. Bapak Okkita Rizan, S.Kom Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir (TA)
4. Bapak Mursyid Selaku Pemilik Rizki Computer yang telah memberi kesempatan penulis untuk meriset di Rizki Computer tersebut sampai dengan selesai.
5. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.
6. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan Tugas Akhir (TA) ini serta temen-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari, ilmu sangatlah luas, dan penulis hanya memiliki sedikit dari ilmu itu, sehingga Tugas Akhir (TA) ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis berharap semoga diantara ketidaksempurnaan tersebut semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat baik itu untuk penulis sendiri maupun bagi pembaca.

Pangkalpinang, Juli 2010
Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	26
Gambar 3.2 Activity Diagram Penjualan Tunai Rizki Computer	29
Gambar 3.3 Use Case Diagram.....	36
Gambar 4.1 Class Diagram	42
Gambar 4.2 Logical Record Structure	43
Gambar 4.3 Struktur Tampilan.....	55
Gambar 4.4 Rancangan Layar Form Menu Utama	56
Gambar 4.5 Rancangan Layar Form Menu Master	57
Gambar 4.6 Rancangan Layar Form Entry Data Konsumen	58
Gambar 4.7 Rancangan Layar Form Entry Data Barang	59
Gambar 4.8 Rancangan Layar Form Menu Utama Transaksi	60
Gambar 4.9 Rancangan Layar Form Entry Surat Pesanan	61
Gambar 4.10 Rancangan Layar Form Entry Nota Konsumen	62
Gambar 4.11 Rancangan Layar Form Entry Nota Kontan	63
Gambar 4.12 Rancangan Layar Form Cetak Laporan Penjualan	64
Gambar 4.13 Sequence Diagram Entry Data Konsumen	65
Gambar 4.14 Sequence Diagram Entry Data Barang	66
Gambar 4.15 Sequence Diagram Entry Data Pesanan	67
Gambar 4.16 Sequence Diagram Cetak Data Pesanan	68
Gambar 4.17 Sequence Diagram Entry Nota Konsumen	69
Gambar 4.18 Sequence Diagram Cetak Nota Konsumen	70
Gambar 4.19 Sequence Diagram Entry Nota Kontan	71
Gambar 4.20 Sequence Diagram Cetak Nota Kontan	72
Gambar 4.21 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	73

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Keluaran Sistem Berjalan Nota	78
Lampiran A-2 Keluaran Sistem Berjalan Laporan Penjualan	79
Lampiran B-1 Masukan Sistem Berjalan Data Konsumen	81
Lampiran B-2 Masukan Sistem Berjalan Data Barang.....	82
Lampiran C-1 RancanganKeluaran Surat Pesanan	84
Lampiran C-2 Rancangan Keluaran Nota Konsumen	85
Lampiran C-3 Rancangan Keluaran Nota Kontan.....	86
Lampiran C-4 Rancangan Keluaran Laporan Penjualan.....	87
Lampiran D-1 Rancangan Masukan Data Barang	89
Lampiran D-2 Rancangan Masukan Data Pesanan.....	90
Lampiran E-1 Surat Keterangan Riset	91

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Relasi Konsumen.....	44
Tabel 4.2 Relasi Surat Pesanan	44
Tabel 4.3 Relasi Detail Pesanan.....	44
Tabel 4.4 Relasi Barang	45
Tabel 4.5 Relasi Detail Nota Kontan	45
Tabel 4.6 Relasi Nota Kontan	45
Tabel 4.7 Relasi Konsumen.....	46
Tabel 4.8 Struktur Tabel Konsumen	46
Tabel 4.9 Struktur table Surat Pesanan	47
Tabel 4.10 Struktur Tabel Detail Pesanan	48
Tabel 4.11 Struktur Tabel Barang.....	48
Tabel 4.12 Struktur Tabel Detail Nota Kontan	49
Tabel 4.13 Struktur Tabel Nota Kontan.....	50
Tabel 4.14 Struktur Tabel Nota Konsumen.....	50

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM



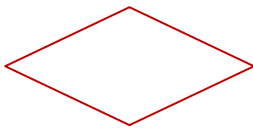
Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



End State

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Activity State

Menggambarkan proses bisnis

NewSwimlane NewSwimla...

Swimlane

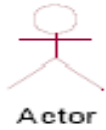
Menggambarkan pembagian/
pengelompokkan berdasarkan tugas dan
fungsi tersendiri.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan
kontrol antara state

SIMBOL USE CASE DIAGRAM



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

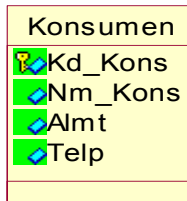
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.



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 berulang-ulang.

SIMBOL CLAS DIAGRAM



Class Diagram Tanpa method

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku

Association

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



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

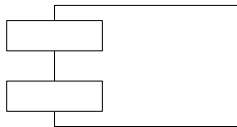
4..6,9 range 4 s.d. 6 dan 9



Aggregate

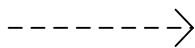
Menggambarkan perangkat bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain atau secara logis mengandung objek lain

SIMBOL LRS(Logical Record Struktur)



Component

Menggambarkan modul perangkat lunak



Dependency

Menggambarkan ketergantungan antar komponen

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 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
Halaman Sampul (Judul Luar / Dalam)	
Halaman Pengesahan (Sebelum Sidang)	
Abstraksi.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Gambar.....	iv
Daftar Lampiran.....	v
Daftar Tabel.....	vi
Daftar Simbol.....	vii
Daftar Isi.....	xii

BAB I PEDAHULUAN

1 Latar Belakang.....	1
2 Masalah.....	2
3 Tujuan Penulisan.....	2
4 Ruang Lingkup / Pembatasan Masalah.....	3
5 Metode Penelitian.....	3
6 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TOERI

1. Konsep Sistem Informasi	
a. Konsep Dasar Informasi.....	6
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML	
a. UML (Unified Modeling Language).....	8
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek	

1) Activity Diagram.....	11
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	14
3) Analisa Dokumen Masukan.....	14
4) Use Case Diagram.....	14
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek	
1) Class Diagram.....	18
2) LRS.....	20
3) Tabel.....	21
4) Spesifikasi Basis Data.....	21
5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	21
6) Rancangan Dokumen Masukan.....	21
7) Rancangan Layar Program.....	22
8) Sequence Diagram.....	22
3. Teori Pendukung.....	25

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Organisasi	
a. Sejarah Berdirinya Organisasi.....	26
b. Struktur Organisasi	
1) Struktur Organisasi.....	26
2) Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab.....	27
2. Uraian Prosedur	28
3. Analisa Proses.....	29
4. Analisa Keluaran.....	30
5. Analisa Masukan.....	31
6. Identifikasi kebutuhan.....	32
7. Use Case Diagram.....	36

	8. Derskripsi Use Case.....	37
BAB IV	RANCANGAN SISTEM	
	1. Rancangan Basis Data	
	a. Class Diagram.....	42
	b. LRS.....	43
	c. Transpormasi Logical Record Structure Ke Relasi (Tabel).....	44
	d. Spesifikasi Basais Data.....	46
	2. Rancangan Antar Muka	
	a. Rancangan Keluaran.....	51
	b. Rancangan Masukan.....	54
	c. Rancangan Dialog Layar.....	55
	d. Sequence Diagram	65
BAB V	PENUTUP	
	1. Kesimpulan.....	74
	2. Saran.....	75
	3. Daftar Pustaka.....	76
	4. Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan.....	77
	5. Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan.....	80
	6. Lampiran-C, Rancangan Keluaran.....	83
	7. Lampiran-D, Rancangan Masukan.....	88
	8. Lampiran-E, Surat Keterangan Riset.....	91