

**PERANCANGAN APLIKASI PENDATAAN PENJUALAN
BARANG PADA TOKO NABILA**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



OLEH :

NIM	NAMA
1. 1611500010	ADITYA JULIANTO
2. 1611500011	MUKHLIS SUTANSYAH
3. 1611500017	GILANG RAMADHAN

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019/2020**



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

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **PERANCANGAN APLIKASI PENDATAAN
PENJUALAN BARANG PADA TOKO NABILA**

NIM	NAMA
1. 1611500010	ADITYA JULIANTO
2. 1611500011	MUKHLIS SUTANSYAH
3. 1611500017	GILANG RAMADHAN

Pangkalpinang, 3 Januari 2020

Menyetujui,

Pembimbing KP

Pembimbing Lapangan,

Tri Sugihartono, M.Kom
NIDN.0224129301

Lestari

Mengetahui
Ketua Program Studi Teknik Informatika

R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom
NIDN.0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Aditya Julianto (1611500010)
2. Mukhlis Sutansyah (1611500011)
3. Gilang Ramadhan (1611500017)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari 7 Oktober 2019 sampai dengan 3 Januari 2020 dengan baik.

Nama Instansi : Toko Nabila
Alamat : Jalan Kampung Melayu, Kel. Bukit Merapin, Pangkalpinang.

Pemilik Toko Nabila
Tanggal, 3 Januari 2020


(Lestari)

SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Aditya Julianto
Nim : 1611500010
2. Nama : Mukhlis Sutansyah
Nim : 1611500011
3. Nama : Gilang Ramadhan
Nim : 1611500017

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP (Kuliah Praktek) yang berjudul "Perancangan Aplikasi Pendataan Penjualan Barang Pada Toko Nabila" adalah benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya dan apabila di kemudian hari ternyata tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku

Pangkalpinang, 3 Januari 2020

Yang Menyatakan



(Aditya Julianto)


(Mukhlis Sutansyah)


(Gilang Ramadhan)

ABSTRAK

Toko Nabila merupakan toko yang menjual sepatu, baju, sandal, tas dan lain-lain yang bertempat di Jalan Kampung Melayu, Kel.Bukit Merapin, Pangkalpinang dan sudah berdiri kurang lebih 6 tahun. Toko Nabila selama ini masih melakukan pencatatan penjualan barang secara manual yaitu menggunakan buku, dan seringkali mengalami kesulitan dalam menghitung keuntungan dari penjualan, perhitungan secara manual juga rentan terjadinya kesalahan. Berdasarkan permasalahan yang ada di toko nabila, maka sangat diperlukan sebuah aplikasi pendataan penjualan barang, dalam penelitian ini. Penulis merancang aplikasi pendataan penjualan barang berbasis desktop menggunakan model prototype dan metode OOAD. Dengan adanya penelitian ini, pemilik toko dapat dimudahkan dalam melakukan pencatatan penjualan secara komputerisasi dalam melakukan pencatatan penjualan secara komputerisasi, serta dalam menghitung keuntungan dapat dilakukan secara otomatis.

Kata kunci : prototype, OOAD, aplikasi penjualan, toko nabila, desktop.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Laporan Kuliah Kerja Praktek yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pendataan Penjualan Barang Pada Toko Nabila” ini boleh diselesaikan dengan baik dan tepat waktu, laporan Kuliah Kerja Praktek ini disusun oleh penulis sebagai salah satu persyaratan untuk memenuhi tugas mata Kuliah Kerja Praktek STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam pembuatan Laporan Kuliah Kerja Praktek ini, penulis mendapatkan bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

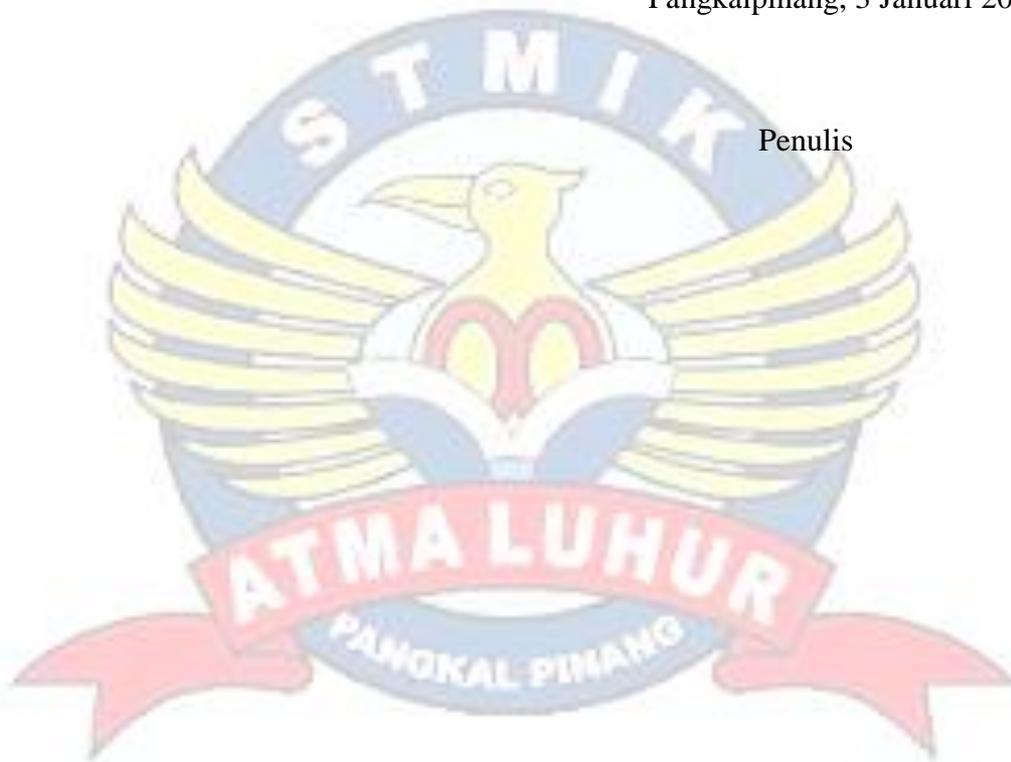
1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc., selaku Ketua STMIK Atma Luhur
3. Bapak R Burham I. F., S.Si., M.Kom, selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Candra Kirana, M.Kom, selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika.
5. Bapak Tri Sugihartono, M.Kom selaku Dosen Pembimbing KP yang telah bersedia menjadi Dosen Pembimbing dan yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dari awal mengenai judul KP, tempat KP, tata cara penulisan KP dan pelaksanaan dari awal sampai akhir selesainya laporan KP ini.
6. Ibu Lestari selaku pemilik Toko Nabila, yang telah dengan senang hati memberikan informasi serta bimbingan dalam pelaksanaan KP sehingga dapat menyelesaikan laporan KP dengan tepat waktu.
7. Teman – teman mahasiswa STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang telah memberikan masukan dan bantuan secara langsung maupun tidak langsung sehingga yang tidak dapat disebut satu per satu.

8. Anggota kelompok kuliah praktek (KP) yang telah melakukan kerjasama sehingga laporan KP ini dapat terselesaikan tepat waktu.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan KP ini yang tidak dapat disebut satu per satu.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyelesaian laporan ini. Namun penulis tetap berusaha menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya. Semoga laporan ini memiliki manfaat bagi pembaca.

Pangkalpinang, 3 Januari 2020

Penulis



DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Use Case Diagram

Simbol	Deskripsi
	<p>Use Case:</p> <p>Fungsional yang di disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor dan dinyatakan dengan diawali kata kerja.</p>
	<p>Aktor:</p> <p>Orang, Proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat, dan dinyatakan dengan kata benda.</p>
	<p>Assosiation:</p> <p>Simbol yang menggambarkan komunikasi atau interaksi antara aktor dan usecase.</p>

2. Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
	<p>Status Awal:</p> <p>Simbol yang menggambarkan status awal dari aktivitas.</p>
	<p>Aktivitas:</p> <p>Aktivitas yang dilakukan dalam sistem dan dinyatakan dengan awal kata kerja.</p>
	<p>Percabangan:</p> <p>Asosiasi percabangan, jika terdapat pilihan aktivitas lebih dari satu.</p>
	<p>Join Node:</p> <p>Asosiasi gabungan, dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu dengan dihubungkan ke satu aktivitas, dalam artian memiliki aktivitas keluaran yang sama.</p>



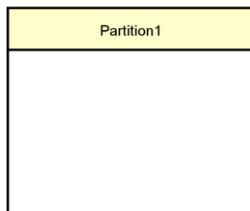
Status Akhir:

Status akhir dari sistem, yang mana aktivitas sistem telah selesai dikerjakan.



Flow Final Node:

Status aktif dari aliran suatu rangkaian aktivitas, bukan merupakan status akhir dari sistem.



Swimlane:

Menunjukkan siapa yang bertanggungjawab melakukan aktivitas.

3. Simbol Sequence Diagram

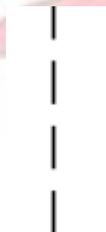
Simbol

Deskripsi



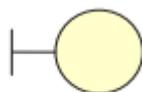
Actor:

Aktor merepresentasikan entitas yang berada di luar sistem dan berinteraksi dengan sistem . Mereka bisa berupa manusia , perangkat keras ataupun sistem yang lain.



Lifeline:

Fungsi dari simbol ini adalah Mengeksekusi objek selama sequence (message dikirim atau diterima dan aktifasinya).



Boundary:

Boundary biasanya berupa tepi dari sistem , seperti user interface atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem yang lain.



Control:

Control elemen mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario . Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis.



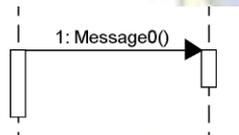
Entity:

Entitas biasanya elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi . Ini dapat berupa *beans* atau *model object*.

Activation:

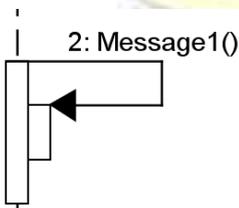


Yaitu suatu titik dimana sebuah objek mulai berpartisipasi di dalam sebuah sequence yang menunjukkan kapan sebuah objek mengirim atau menerima objek.



Message:

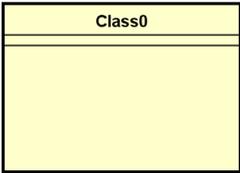
Message berfungsi sebagai komunikasi antar objek yang menggambarkan aksi yang akan dilakukan .



Message to Self:

Simbol ini menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri , yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

4. Simbol Class Diagram

Simbol	Deskripsi
	Kelas: kelas pada struktur sistem
	Asosiasi: relasi antar kelas dengan makna umum
	Dependency: Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan kelas



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Prototyping Model</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.2 Alur proses metode <i>Prototyping</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.3 <i>Use Case Diagram</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.4 <i>Activity Diagram</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.5 <i>Sequence Diagram</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.6 <i>Class Diagram</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.7 Logo <i>Visual Basic .NET</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.8 Logo <i>Axure RP</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.9 Logo <i>Astah</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.10 Logo <i>MySQL</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.1 Toko Nabila Tampak Luar	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.2 Toko Nabila Tampak Dalam	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.3 Struktur Organisasi Toko Nabila.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 <i>Usecase Diagram</i> Pegawai.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Input Barang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Input Transaksi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Keuntungan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Daftar Barang Terjual ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram</i> Input Barang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram</i> Input Transaksi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram</i> Keuntungan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Barang Terjual	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 4.11 <i>Class Diagram</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.12 Antarmuka Tampilan Utama.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.13 Antarmuka Tampilan Input Barang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.14 Antarmuka <i>Form</i> Transaksi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.15 Antarmuka <i>Form</i> Keuntungan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.16 Antarmuka <i>Form</i> Data Barang Terjual ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.17 Tampilan layar utama.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.18 Tampilan Layar Input Barang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.19 Tampilan Layar Input Transaksi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.20 Tampilan Layar Keuntungan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.21 Tampilan Layar Daftar Barang Terjual ...	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Deskripsi <i>Usecase Input</i> Barang	22
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Usecase Input</i> transaksi	22
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Usecase</i> keuntungan	23
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Usecase</i> Daftar Barang Terjual	23
Tabel 4.5 Spesifikasi Tabel barang	31
Tabel 4.6 Spesifikasi Tabel barangterjual	31
Tabel 4.7 Deskripsi Antarmuka Tampilan Utama	32
Tabel 4.8 Deskripsi Antarmuka Tampilan <i>Input</i> Barang	33
Tabel 4.9 Deskripsi Antarmuka Tampilan Transaksi	35
Tabel 4.10 Deskripsi Antarmuka Tampilan Keuntungan	36
Tabel 4.11 Deskripsi Antarmuka <i>Form</i> Data Barang Terjual	37



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Permohonan KP
- Lampiran 2. Surat Balasan
- Lampiran 3. Lembar berita acara konsultasi
- Lampiran 4. Lembar berita acara kunjungan kerja praktek



DAFTAR ISI

Halaman

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR SIMBOL	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.3.1 Tujuan	Error! Bookmark not defined.
1.3.2 Manfaat	Error! Bookmark not defined.
1.4 Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.5 Metodologi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.6 Sistematika Penulisan	Error! Bookmark not defined.
BAB II LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
2.1 Teori pendukung	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Penjualan	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Pengertian Data	Error! Bookmark not defined.
2.2 Model Penelitian	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Prototype	Error! Bookmark not defined.
2.3 Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Metode OOAD	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 UML (Unified Modeling Language)	Error! Bookmark not defined.
2.4 Tools	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 <i>Visual Basic .NET</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 <i>Axure</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4.3 <i>Astah</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4.4 <i>MySQL</i>	Error! Bookmark not defined.

2.5	Tinjauan Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
BAB III ORGANISASI.....		Error! Bookmark not defined.
3.1	Profil Instansi.....	Error! Bookmark not defined.
3.2	Sejarah Toko Nabila	Error! Bookmark not defined.
3.3	Visi dan Misi Instansi	Error! Bookmark not defined.
3.3.1	Visi	Error! Bookmark not defined.
3.3.2	Misi.....	Error! Bookmark not defined.
3.4	Struktur Organisasi	Error! Bookmark not defined.
BAB IV PEMBAHASAN.....		Error! Bookmark not defined.
4.1	Definisi Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
4.2	Analisis Sistem Berjalan	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	Error! Bookmark not defined.
4.3	Analisis Sistem Usulan	Error! Bookmark not defined.
4.3.1	<i>Usecase Diagram</i> Sistem Usulan	Error! Bookmark not defined.
4.3.2	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan	Error! Bookmark not defined.
4.3.3	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan	Error! Bookmark not defined.
4.3.4	<i>Class Diagram</i> Sistem Usulan.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.5	Spesifikasi Basis Data.....	Error! Bookmark not defined.
4.4	Rancangan Layar	Error! Bookmark not defined.
4.5	Perancangan Antarmuka Aplikasi <i>Desktop</i>	Error! Bookmark not defined.
4.6	Implementasi Interface Aplikasi	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....		Error! Bookmark not defined.