

**ANALISIS SISTEM INFORMASI AKTIVASI PEMBUATAN KARTU DAN
LOG TRANSAKSI PADA GRAPARI SHOP PANGKALPINANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh:

YULINDA MAWARSIH

NIM : 1022500268

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK-ATMA LUHUR) PANGKALPINANG
JURUSAN SISTEM INFORMATIKA**

BANGKA BELITUNG

TAHUN 2012 / 2013



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1022500268
Nama : Yulinda Mawarsih
Judul Skripsi : ANALISIS SISTEM INFORMASI AKTIVASI
PEMBUATAN KARTU DAN LOG TRANSAKSI PADA
GRAPARI SHOP PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 16 Februari 2013

METERAI
TEMPEL
SIKAP MEMBANGUN BANGSA
TGL. 20
71750AAF483833128
ENAM RIBU RUPIAH
6000 DJP
Yulinda Mawarsih

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**ANALISIS SISTEM INFORMASI AKTIVASI PEMBUATAN
KARTU DAN LOG TRANSAKSI
PADA GRAPARI SHOP PANGKALPINANG**

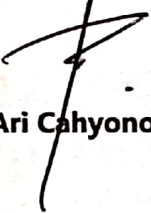
Yang dipersiapkan dan disusun oleh



**Yulinda Mawarsih
1022500268**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 2 Maret 2013

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



Tri Ari Cahyono, S.Kom, M.Kom

Ketua



**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 02 010279 01**



Dosen Pembimbing



**Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN. 02 141077 01**

Kaprodi Sistem Informasi



**Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 02 271080 01**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Maret 2013

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Moedjiono, M.Sc

ABSTRAKSI

Q-CALL is a Windows-based application that is used to determine the number of customers visiting Grapari. With this customer service queue machine can know how many customers waiting for their case to be completed in the service process to run smoothly in the order queue number sequences that have been taken by the customer. To process customer service comes with any mention of the problem and directed to take a queue number and then called the counter machine called ACQ (Axis Quin Counter) according to the queue number then input queue number and case customers using applications CWC (Contact Work Code) or the so-called transaction log. With the transaction log or CWC we can see how the number of customers who have completed casenya for that day. Dan proses layanan akan berjalan dengan disiplin dan tertib. And the service will run with discipline and orderly. With the application of Q-call, ACQ and CWC minimize administrative activities and redistribute to better focus its resources in the achievement of sales targets and providing appropriate services according to customer needs because of the presence of the good customer service will create a company would be much better developed.

ABSTRAKSI

Q-CALL adalah salah satu aplikasi yang berbasis windows yang dipergunakan untuk mengetahui jumlah pelanggan mengunjungi Grapari. Dengan mesin antrian ini customer service dapat mengetahui berapa banyak pelanggan menunggu untuk menyelesaikan case mereka supaya dalam proses layanan dapat berjalan dengan lancar sesuai urutan nomor antrian yang telah di ambil oleh pelanggan. Untuk proses layanan tersebut pelanggan datang dengan menyebutkan permasalahannya apa dan diarahkan untuk mengambil nomor antrian kemudian dipanggil dengan mesin counter yang dinamakan ACQ (Axis Quin Counter) sesuai dengan nomor antrian kemudian diinput nomor antrian dan case pelanggan dengan menggunakan aplikasi CWC (Contact Work Code) atau yang dinamakan log transaksi. Dengan adanya log transaksi tersebut atau CWC kita dapat melihat berapa jumlah pelanggan yang telah diselesaikan casenya untuk hari itu juga. Dan proses layanan akan berjalan dengan disiplin dan tertib. Dengan adanya aplikasi Q-call, ACQ dan CWC meminimalkan aktivitas administrasi dan redistribusi sumber dayanya agar lebih fokus dalam pencapaian target penjualan serta memberikan pelayanan yang tepat sesuai dengan kebutuhan pelanggan karena dengan adanya proses layanan pelanggan yang baik akan membuat sebuah perusahaan akan lebih berkembang jauh lebih baik.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAKSI.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR SIMBOL.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	5
1. Latar Belakang.....	5
2. Rumusan Masalah.....	6
3. Manfaat Penelitian.....	7
4. Tujuan Penelitian.....	7
5. Batasan Masalah.....	7
6. Metode Penelitian.....	7
7. Sistematik Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
1. Konsep Dasar Sistem.....	10
2. Konsep Dasar Informasi.....	12
3. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	13
4. Konsep Dasar Analisa Sistem.....	14
5. Konsep Dasar Perancangan Sistem.....	15
6. Analisa Perancangan Berorientasi Objek.....	19
7. Teori Pendukung.....	29
BAB III ANALISIS SISTEM DAN RANCANGAN.....	30
1. Tinjauan Organisasi.....	30
2. Uraian Prosedur.....	34
3. Analisa Proses.....	35
4. Analisa Keluaran Sistem Berjalan.....	39
5. Analisa Masukan Sistem Berjalan.....	40
6. Identifikasi Kebutuhan.....	40

7. Use Case Diagram Sistem Usulan.....	42
8. Deskripsi Use Case.....	43
9. Rancangan Basis Data.....	47
BAB IV JADWAL PENELITIAN.....	86
1. Jadwal Penelitian.....	86
2. Tahapan Penelitian.....	86
BAB V PENUTUP.....	91
1. Kesimpulan.....	91
2. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	94

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT Karena berkat Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada panutan kita Rasulullah SAW beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang tetap istiqomah hingga akhir zaman.

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer jenjang Strata-1 Fakultas Teknologi Informasi pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Budi Luhur.

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, petunjuk, bimbingan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

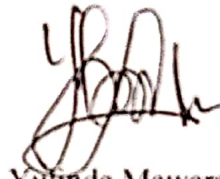
1. Allah SWT yang selalu setia mendampingi serta mendengarkan curahan hati dan keluh kesah saya, ketika sedang down. Sungguh begitu besar nikmat yang telah Engkau berikan, hingga akhirnya saya mampu juga menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur
3. Bapak Dr. Moedjiono, Msc, selaku Ketua STIMIK Atma Luhur
4. Ibu Yuyi Andrika, M. Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi
5. Ibu Hilyah Magdalena, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan dalam bimbingan.
6. Bapak, ibu tercinta terima kasih untuk doa dan semangatnya dan ibu mertua terima kasih untuk waktunya telah menemani tiap malam dalam pembuatan skripsi ini.
7. Suami tercinta terima kasih atas doa, dukungan yang telah memberikan perhatian dalam menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
8. Saudara – saudara tersayang, aax (zaidan), abang(ekky), kakak ipar (ayu & moni), adek ipar (shila & shinar), keponakan (merche, riffat, & khafa)

terima kasih untuk dukungannya dan semangatnya.

9. Adek ika dan adek ardi terima kasih telah memberikan pinjaman Print sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi sampai selesai.
10. Teman – teman di kantor Grapari Shop Pangkalpinang terima kasih atas semangatnya.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian semua dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, AMIN.

Pangkalpinang, Februari 2013



Yulinda Mawarsih

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Simbol entity.....	15
Gambar II.2	Simbol Relationship.....	16
Gambar II.3	Attribute Pada ERD.....	16
Gambar II.4	Simbol Use Case.....	21
Gambar II.5	Simbol Actor.....	21
Gambar II.6	Simbol Asosiasi.....	21
Gambar II.7	Simbol Include.....	22
Gambar II.8	Simbol Extend.....	22
Gambar II.9	Simbol Start Point.....	23
Gambar II.10	Simbol End Point.....	23
Gambar II.11	Simbol Activities.....	23
Gambar II.12	Simbol Fork.....	24
Gambar II.13	Simbol Join.....	24
Gambar II.14	Simbol Decision Points.....	24
Gambar II.15	Simbol Swimlane.....	25
Gambar II.16	Simbol Entity Object.....	27
Gambar II.17	Simbol Boundary Object.....	27
Gambar II.18	Simbol Control Object.....	28
Gambar II.19	Simbol Message.....	28
Gambar II.20	Simbol Recursive.....	28
Gambar II.21	Simbol Activation.....	28
Gambar II.22	Simbol Lifeline.....	29
Gambar III.1	Struktur Organisasi.....	31
Gambar III.2	Activity Diagram validasi Data Pelanggan.....	35
Gambar III.3	Activity Diagram Proses Pengisian FLP.....	36
Gambar III.4	Activity Diagram Aktivasi Proses Kartu.....	36
Gambar III.5	Activity Diagram Penyerahan Kartu Ganti.....	37
Gambar III.6	Activity Diagram Log Transaksi.....	37
Gambar III	Activity Diagram Buat Laporan POS Kartu.....	38

Gambar III.9	Use case Diagram.....	41
Gambar III.10	Entity Relationship Diagram (ERD).....	46
Gambar III.11	Transformasi ERD ke LRS.....	47
Gambar III.12	Logical Record Structure (LRS).....	48
Gambar III.13	Diagram Ketergantungan Fungsi Tabel Pelanggan.....	51
Gambar III.14	Diagram Ketergantungan Fungsi Tabel Log Transaksi.....	52
Gambar III.15	Diagram Ketergantungan Fungsi Tabel Surat Kuasa.....	53
Gambar III.16	Diagram Ketergantungan Fungsi Tabel FLP.....	54
Gambar III.17	Diagram Ketergantungan Fungsi Tabel Kartu.....	55
Gambar III.18	Rancangan Layar Menu Utama.....	63
Gambar III.19	Rancangan Layar Menu Utama.....	64
Gambar III.20	Rancangan Layar Entry Data Pelanggan.....	65
Gambar III.21	Rancangan Layar Entry Validasi Data.....	66
Gambar III.22	Rancangan Layar Cetak Surat Kuasa.....	67
Gambar III.23	Rancangan Layar FLP.....	68
Gambar III.24	Rancangan Layar Aktivasi Kartu.....	69
Gambar III.25	Rancangan Layar Cetak FLP.....	70
Gambar III.26	Rancangan Layar Entry Log Transaksi.....	71
Gambar III.27	Rancangan Layar Cetak Laporan POS Kartu.....	72
Gambar III.28	Sequence Diagram Entry Data Pelanggan.....	73
Gambar III.29	Sequence Diagram Entry Validasi Data.....	74
Gambar III.30	Sequence Diagram Cetak Surat Kuasa.....	75
Gambar III.31	Sequence Diagram Entry FLP.....	76
Gambar III.32	Sequence Diagram Entry Validasi Data.....	77
Gambar III.33	Sequence Diagram Cetak FLP.....	78
Gambar III.34	Sequence Diagram Entry Log Transaksi.....	79
Gambar III.35	Sequence Diagram Cetak Laporan POS.....	80
Gambar III.36	Class Diagram.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Lampiran A-1	: Surat Kuasa.....	87
Lampiran A-2	: Kartu Ganti.....	88
Lampiran A-3	: POS.....	96

LAMPIRAN B

Lampiran B-1	: FLP (Form Layanan Pelanggan).....	90
--------------	-------------------------------------	----

LAMPIRAN C

Lampiran C-1	: Surat Kuasa.....	91
Lampiran C-2	: FLP (Form Layanan Pelanggan).....	92
Lampiran C-3	: Kartu Ganti.....	93
Lampiran C-4	: POS.....	94

LAMPIRAN D

Lampiran D-1	: Data Pelanggan.....	95
Lampiran D-2	: Validasi Data.....	96
Lampiran D-3	: Aktivasi Kartu.....	97
Lampiran D-4	: Aktivasi Kartu.....	98
Lampiran Kartu Bimbingan.....		99

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	: Tabel Pelanggan.....	49
Tabel III.2	: Tabel Log Transaksi.....	49
Tabel III.3	: Tabel Surat Kuasa...../	50
Tabel III.4	: Tabel FLP.....	50
Tabel III.5	: Tabel Kartu.....	51
Tabel III.6	: Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	56
Tabel III.7	: Tabel Spesifikasi Basis Data Log Transaksi.....	57
Tabel III.8	: Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Kuasa.....	58
Tabel III.9	: Tabel Spesifikasi Basis Data FLP.....	59
Tabel III.10	: Tabel Spesifikasi Basis Data Kartu.....	59

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Use Case Diagram



Use Case

Menggambarkan proses sistem dari sudut pandang pengguna (user).



Actor

Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case .



Relasi/Asosiasi

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

2. Simbol Activity Diagram



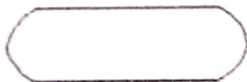
Start Point

merupakan titik awal aktifitas.



End Point

Menandakan akhir aktifitas.



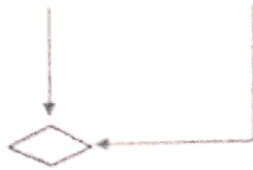
Activities

menggambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai activity state.



Decision Points

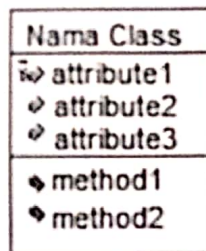
menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.



Merge

Penggabungan dua activity menjadi satu

3. Simbol Diagram Kelas



Class

Deskripsi kelompok obyek-obyek dengan property, perilaku (operasi) dan relasi yang sama.

Attribute

Data yang mewakili karakteristik yang dibutuhkan dalam sebuah obyek.

Method

Menggambarkan operasi dari sebuah class.

Association

————— hubungan antar obyek yang saling membutuhkan.
Hubungan ini bisa satu arah ataupun lebih dari satu arah.

Multiplicity



Menggambarkan banyaknya obyek yang terhubung satu dengan yang lainnya.

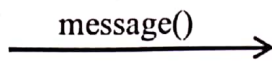
1 Satu

* Nol atau lebih

Aggregation

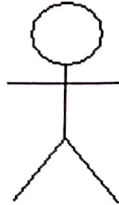
----- suatu hubungan dimana satu kelas yang lebih besar berisi satu atau lebih bagian kelas yang lebih kecil.

4. Simbol Sequence Diagram



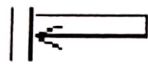
Simple Message

Simbol pengiriman pesan dari sebuah obyek ke obyek lain.



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (misal: sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



Recursive

sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.



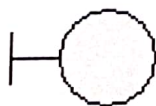
Lifeline

Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation.



Activation

Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.



Boundary

Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya window, dialogue box atau screen(tampilan layar).



Control

Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.

Entity Object



Suatu obyek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu database.