



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO BANGUNAN KARYA BARU
LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Oleh :

	NIM	NAMA
1.	0922300224	HERAWAN
2.	0922300052	WENDRA LESMANA
3.	0922300093	HARDIANSAH

NOMOR KKP : 002/KKP/SAL/FTR/JAN/2012

**PROGRAM STUDI MANAJAMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

**SEMESTER GASAL
2011/2012**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang : Diploma III (D3)
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA TOKO
BANGUNAN KARYA BARU

NIM	NAMA
1. 0922300224	HERAWAN
2. 0922300052	WENDRA LESMANA
3. 0922300093	HARDIANSAH

^{05/12}/₀₁ Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

Ibnu Choirul Awwal

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)



Pangkalpinang, 5 Januari 2012

Dosen Pembimbing,

Fitriyanti

(Fitriyanti, M.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Herawan (0922300224)
2. Wendra Lesmana (0922300052)
3. Hardiansah (0922300093)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek pada

Nama Instansi : TOKO BANGUNAN KARYA BARU
Alamat : Prumnas Jl. Mentok (Dp. Gang Hayati)
Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal : 3-1-2012

Toko "KARYA BARU"
Menjual Bahan-Bangunan
Prumnas Jl. Mentok (Dp. Gang Hayati)
PANGKALPINANG
(Aqus Setiawan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya juaah sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada Toko Karya Baru. Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi diploma tiga (D3) Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas KKP (kuliah Kerja Praktek) ini dengan sebaik-baiknya.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) adalah Sistem Penjualan Tunai pada Toko Karya Baru. Dalam proses penyusunan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, motivasi, keringanan dan petunjuk kepada penulis.
2. Bapak Dr.Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA selaku Direktur STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. Ibu Fitriyanti, M.Kom selaku dosen pembimbing KKP (Kuliah Kerja Praktek).
6. Bapak Agus Setiawan selaku pemilik Toko Karya Baru sekaligus pembimbing praktek yang telah memberikan izin tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek ini.
7. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa & restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan KKP ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.

8. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini serta teman-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Kerja Praktek ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari laporan Kuliah Kerja Praktek ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa/mahasiswi STMIK Atma Luhur Luhur khususnya.

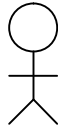
Pangkalpinang, 05 Januari 2011

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

- a. An Actor



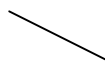
Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

- b. Use Case



Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user)

- c. Association Aktif



Menggambarkan bagaimana actor terlibat didalam use case

- d. Association Include



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

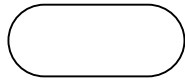
2. Activity Diagram

- a. Start Point



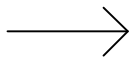
Menggambarkan permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok kiri atas.

b. Activities



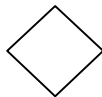
Menggambarkan Sebuah proses bisnis

c. Association



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

d. Decision Points



Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke decision point

e. End Point



Menggambarkan akhir dari sebuah sistem

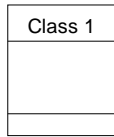
f. Swimlane



Menggambarkan sebuah cara untuk melempokan *activity*

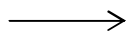
3. Simbol Class Diagram

a. Class



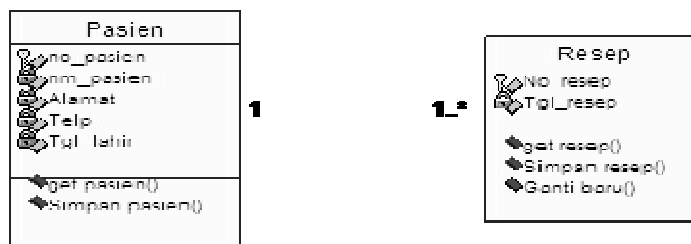
Penggambaran dari class name, atribut atau property atau data dan method atau function atau behavior

b. Association



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

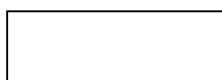
c. Multiplicity



Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk obyek-obyek yang berpartisipasi.

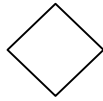
4. Simbol Diagram Hubungan Entitas

a. Entity



Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem (Set Entitas)

b. Relationship



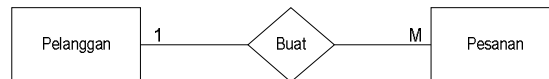
Menggambarkan sehimpunan hubungan antara objek yang dibangun (RelationShip)

c. Garis penghubung



Menghubungkan atribut dengan set entitas, dan set entitas dengan relation ship-set

d. Cardinality



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

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi Toko Karya Baru	5
Gambar 4.1 : Activity Diagram Catat Daftar Harga	16
Gambar 4.2 : Activity Diagram Penjualan Barang	17
Gambar 4.3 : Activity Diagram Surat Jalan	18
Gambar 4.4 : Activity Diagram laporan Penjualan	18
Gambar 4.5 : Use Case Diagram	19
Gambar 4.6 : Entity Relationship Diagram (ERD)	21
Gambar 4.7 : Transformasi ERD ke LRS	22
Gambar 4.8 : Logical Record Structure (LRS).....	23

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1	:	Tabel Barang	24
Tabel 4.2	:	Tabel Pelanggan	24
Tabel 4.3	:	Tabel Detail Isi	24
Tabel 4.4	:	Tabel Pesanan	24
Tabel 4.5	:	Tabel Nota	24
Tabel 4.6	:	Tabel Surat Jalan	24

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran	29
Lampiran A-1 : Nota	30
Lampiran A-2 : Surat Jalan	31
Lampiran B : Dokumen Masukan.....	32
Lampiran B-1 : Daftar Harga Barang	33
Lampiran B-2 : Laporan Penjualan	34
Lampiran C : Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KKP.....	35
Lampiran D : Lembar Acara Kunjungan KKP.....	36

DAFTAR ISI

Halaman

	LEMBAR PERSETUJUAN	
	LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP	
	KATA PENGANTAR	i
	DAFTAR SIMBOL	iii
	DAFTAR GAMBAR	vii
	DAFTAR TABEL	viii
	DAFTAR LAMPIRAN	ix
	DAFTAR ISI	x
BAB I	PENDAHULUAN	
	1. Latar Belakang	1
	2. Masalah	2
	3. Tujuan Penulisan	2
	4. Batasan Permasalahan	3
	5. Metode Penelitian	3
	6. Sistematika Penulisan	3
BAB II	ORGANISASI	
	1. Sejarah Instansi Toko Karya Baru	5
	2. Struktur Organisasi Toko Karya Baru	5
	a. Gambar Struktur Organisasi Toko Karya Baru	5
	b. Tugas dan Wewenang	6
	3. Unit Kegiatan Toko Karya baru	7
BAB III	INFRASTRUKTUR	
	1. Spesifikasi Hardware	9
	a. Teori Singkat Hardware	9
	b. Hardware yang Dibutuhkan pada Toko Karya Baru	10

	2. Spesifikasi Software	11
	a. Teori Singkat Tentang Software	11
	b. Software yang Dibutuhkan pada Toko Karya Baru	14
BAB IV	STUDI KASUS	
	1. Proses Bisnis	15
	2. Activity Diagram	16
	3. Use Case Diagram dan Deskripsi Diagram	19
	4. Rancangan Basis Data	21
	a. Entity Relationship Diagram (ERD)	21
	b. Transformasi ERD ke LRS	22
	c. Logical Record Structure (LRS)	23
	d. Tabel	24
	1) Tabel Barang	24
	2) Tabel Pelanggan	24
	3) Tabel Isi.....	24
	4) Tabel Pesanan	24
	5) Tabel Nota	24
	6) Tabel Surat Jalan	24
BAB V	PENUTUP	
	1. Kesimpulan	25
	2. Saran	25
DAFTAR PUSTAKA	27