



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO YUSUF PARFUM**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
082230024	M.Defrian Prasetya

NOMOR KKP : 004 /KKP/SAL/OKI/JULI/2012

**PROGRAM STUDI MANAJAMEN INFORMATIKA
STIMIK ATMA LUHUR**

**PANGKAL PINANG
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 YUSUF
PARFUM

NIM

NAMA

0822300137

M. Defrian Prasetya

Ketua Program Studi

Pangkalpinang, Februari 2012

Manajemen Informatika

Dosen Pembimbing



(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

(Okkita Rizan, M.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. M. DEFRIAN PRASETYA (0822300137)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada:

Nama Instansi : Toko Yusuf Parfum

Alamat : Jl. Desa Air Buluh. kec Mendo Barat

Pembimbing Praktek

Tanggal :



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya jualan sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada Toko Yusuf Parfum.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan Jenjang Diploma Tiga (D3) Program Studi 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 Yusuf parfum. 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 Sudjianto, MM, MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing KKP (Kuliah Kerja Praktek).

6. Bapak Yusuf, SE selaku Pemilik Toko Yusuf 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. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada Fandi, Ahmad, Asung, Jay, Toni, Sumi, Pitria, Suryani, M. ratna, Sirajudin, Jaja dan teman-teman seperjuangan yang tidak tercantum namanya, dimana penulis tidak dapat membalasnya dengan apa-apa kecuali doa.
9. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini serta temen-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Kerja Praktek ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapakan 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.

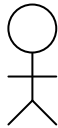
Pangkalpinang, Februari 2012

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

a. An Actor



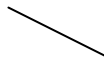
Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

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



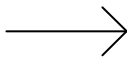
Menggambarkan permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok kiri atas.

b. Activities



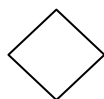
Menggambarkan Sebuah proses bisnis

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



NewSwimlane2

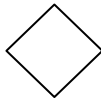
Menggambarkan sebuah cara untuk
mengelempokan *activity*

3.Simbol Diagram Hubungan Entitas

a.Entity



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 banyaknya
hubungan antar entitas tersebut.

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Rational Data Pelanggan.....	24
Tabel 4.2 : Tabel Rational Data Pesanan.....	24
Tabel 4.3 : Tabel Rational Data Nota.....	24
Tabel 4.4 : Tabel Rational Data Detail Pesanan.....	24
Tabel 4.5 : Tabel Rational Parfum.....	24

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar2.1 : Stuktur Organisasi Toko Yusufparfum	5
Gambar4.1 : Activity Diagram Pencatatan Daftar Harga Parfum	16
Gambar4.2 : Activity Diagram Transaksi Penjualan	17
Gambar4.3 : Activity Diagram Pembuatan Laporan	17
Gambar4.4 : Use Case Diagram	18
Gambar4.5 : ERD	21
Gambar4.6 : Transformasi ERDke LRS	22
Gambar4.6 : LRS	23

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR SIMBOL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	1
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Permasalahan	2
5. Metode Penelitian	2
6. Sistematika Penulisan	3
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah Singkat Toko YUSU	4
2. Struktur Organisasi	4
3. Unit Kegiatan Toko YUSUF	4
BAB III INFRASTRUKTUR	
1. Pengertian Sistem Komputerisasi	7
2. Spesifikasi Hardware	8
3. Spesifikasi Software	10
BAB VI STUDY KASUS	
1. Analisa Proses Bisnis	15
2. Activity Diagram	16
3. Use case Diagram dan Diskripsi	18
a. Use Case Diagram	18
b. Deskripsi Diagram	18

	4. Rancangan Basis Data	21
	a. ERD	21
	b. Transformasi ERD ke LRS	22
	c. LRS	23
	5. Tabe	124
BAB	V PENUTUP	
	1. Kesimpulan	25
	2. Saran	25
	Daftar Pustaka	27
	Lampiran A-1	28
	Lampiran A-2	29
	Lampiran B-1	30
	Lampiran B-2	31
	Lampiran C-2	32