



SISTEM INFORMASI PENJUALAN

PADA

PT. TOKO IWAN SPORT

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh : .

NIM
1.0922300079

NAMA
Windra Kusuma

NOMOR KKP : 008/KKP/SAL/MSM/JAN/2015

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STIMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

SEMESTER GESAL

TA.2014/2015



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

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program studi : Manajemen Informatika
Jenjang : Diploma III (D3)
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO IWAN SPORT

NIM
0922300079

NAMA
WINDRA KUSUMA

**Ketua Program Studi
Manajemen Informatika**

Melati . su

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

**Pangkalpinang, April 2014
Dosen Pembimbing**

Melati . su

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. WINDRA KUSUMA (0922300079)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek pada

Nama Instansi : Toko Iwan Sport

Alamat : Jln.Kampung Asam Sungai Selan

Pembimbing Praktek

Tanggal : 2 April 2014



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada Toko Iwan Sport yang beralamat di jalan Kampung Asam Sungai Selan.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan jenjang Diploma Tiga (D3) program studi Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang. Pada kesempatan ini penulis mengambil topik Sistem Informasi Penjualan Tunai pada Toko Iwan Sport dalam penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP).

Dalam proses penyusunan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. ALLAH SWT, atas rahmat-Nya yang telah memberi nikmat dan karunia, lahir dan batin sehingga dapat memberikan ketenangan, kemudahan, kelancaran dan kesabaran.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M, MBA, selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang dan sekaligus menjadi dosen pembimbing KKP yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
5. Bapak Iwan selaku Pemilik Toko Iwan Sport yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan riset.
6. Kepada seluruh dosen STMIK Atma Luhur yang telah memberi ilmu yang sangat berguna bagi penulis.

7. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa dan restunya lah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai dengan yang diharapkan.
8. Teman - teman seperjuangan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.
9. Karyawan di Toko Iwan Sport yang telah banyak membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP).

Penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) 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 (KKP) ini.

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

Pangkalpinang, April 2014

Penulis

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas.



End State

Menggambarkan akhir dari aktifitas.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state.



Activity State

Menggambarkan proses bisnis.



Synchronization

Menunjukkan apabila ada dua atau lebih aliran (transisi) yang bertemu atau yang bercabang atau ada transisi paralel.



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi.



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktifitas.

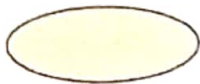
Simbol Use Case Diagram

Actor



Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).

Use Case



Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Association



Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

Simbol Diagram Hubungan Entitas

Entitas



Menggambarkan kumpulan objek yang anggota – anggotanya berperan dalam sistem atau menggambarkan atau menyatakan suatu himpunan entitas.

Relasi



Menggambarkan sehimpunan hubungan antara objek yang dibangun (relationship). Atau menggambarkan himpunan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.

Garis Penghubung



Merupakan penghubung antara entitas dengan relationship ataupun sebaliknya dari relationship ke entitas.

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar II.1 : Struktur Organisasi Toko Iwan Sport	8
Gambar IV.1 : Activity Diagram Pencatatan Data Barang.....	18
Gambar IV.2 : Activity Diagram Pendataan Pelanggan	19
Gambar IV.3 : Activity Diagram Transaksi Penjualan.....	20
Gambar IV.4 : Activity Diagram Pembuatan Laporan	21
Gambar IV.5 : Usecase Diagram	23
Gambar IV.6 : Entity Relationship Diagram	28
Gambar IV.7 : Transformasi ERD ke LRS	29
Gambar IV.8 : Logical Records Structure	30

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Pelanggan	31
Tabel IV.2 : Tabel Pemesanan	31
Tabel IV.3 : Tabel DetailPesan	31
Tabel IV.4 : Tabel Barang	32
Tabel IV.5 : Tabel Nota.....	32
Tabel IV.6 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pelanggan	33
Tabel IV.7 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pemesanan	34
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data Tabel DetailPesan	35
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data Tabel Barang	36
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data Tabel Nota	37

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Lampiran Keluaran	
Lampiran A-1 : Lampiran Keluaran Laporan Penjualan	42
Lampiran B : Lampiran Masukan	
Lampiran B-1 : Lampiran Masukan Data Barang	44
Lampiran B-2 : Lampiran Masukan Data Pelanggan	45
Lampiran B-3 : Lampiran Masukan Data Penjualan Barang	46
Lampiran C : Lembar Berita Acara	
Lampiran C-1 : Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KKP .	48
Lampiran C-2 : Lembar Berita Acara Kunjungan KKP	49

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR SIMBOL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan	3
4. Batasan Permasalahan	3
5. Metode Penelitian	4
6. Sistematika Penulisan	5
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah Singkat Toko Iwan Sport	7
2. Struktur Organisasi	8
a. Struktur Organisasi	8
b. Fungsi dan kegiatan Serta Tanggung Jawab	9
3. Unit Kegiatan	10

BAB III	INFRASTRUKTUR	
1.	Spesifikasi Hardware.....	11
a.	Teori Singkat Hardware	11
b.	Hardware yang Ada Pada Toko Iwan Sport	13
2.	Spesifikasi Software	14
a.	Teori Singkat Software	14
b.	Software yang Ada Pada Toko Iwan Sport.....	16
BAB IV	STUDY KASUS	
1.	Proses Bisnis	17
2.	Activity Diagram	18
a.	Pencatatan Data Barang	18
b.	Pendataan Pelanggan	19
c.	Transaksi Penjualan.....	20
d.	Pembuatan Laporan	21
3.	Sistem Usulan dengan Usecase Diagram dan Deskripsi Diagram	22
a.	Sistem Usulan	22
b.	Usecase Diagram	23
c.	Deskripsi Usecase Diagram	24
4.	Rancangan Basis Data	28
a.	Entity Relational Diagram	28
b.	Transformasi ERD Ke LRS	29
c.	Logical Record Structure	30
d.	Tabel	31
e.	Spesifikasi Basis Data	32

BAB V	PENUTUP	
	1. Kesimpulan	38
	2. Saran	39
	Daftar Pustaka	40
	Lampiran-Lampiran	41