



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TB. THE BEST FAMILY
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

KARMAN

NIM : 0722300200

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2010



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TB. THE BEST FAMILY**

**TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

KARMAN

NIM : 0722300200

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2010



**SEKOLAH TINGGI MANJEMEN IFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : KARMAN
 Nomor Induk Mahasiswa : 0722300200
 Program Studi : Manajemen Informatika
 Jenjang Studi : D3
 Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
 TUNAI PADA TB. THE BEST FAMILY
 DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Ketua program studi,

(Ibnu Choirul Awwal, S. Kom)

Pangkalpinang, Agustus 2010
 Dosen Pembimbing

(Okkita Rizan, S. Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,
 (Ibnu Choirul Awwal, S. Kom)

Anggota,

(Lili Indah Sari, S. Kom)

Ketua
 STMIK Atma Luhur,

Pembantu Ketua
 Bidang Akademik,

(Dr. Moedjiono, M. Sc)

(Bambang Adiwino, S.Kom., M. Kom)

ABSTRAKSI

Penjualan tunai merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap perusahaan, terutama yang bergerak dibidang perdagangan. Oleh karena itu untuk membantu dan mengawasi kegiatan penjualan tersebut, maka diperlukan dukungan Sistem Informasi yang baik dan akurat, sehingga dapat mengikuti perkembangan perusahaan yang sedang tumbuh pesat saat ini. Hal ini disebabkan oleh semakin banyaknya transaksi dan besarnya biaya transaksi yang terjadi sehingga sampai saat ini dokumen–dokumen penjualan tunai maupun laporan penjualan tunai masih ditangani secara manual.

TB.THE BEST FAMILY adalah sebuah perusahaan dagang yang bergerak dalam bidang penjualan bahan bangunan dan material. Sistem pengolahan data sampai saat ini masih dilakukan dengan cara manual, sehingga sering terjadi keterlambatan informasi yang dihasilkan seperti pembuatan laporan data barang yang dipesan dan yang terjual. Seringnya terjadi kesalahan dalam perhitungan dalam sistem penjualan tunai tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi penjualan tunai yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan perusahaan dagang tersebut. Sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem yang sedang berjalan saat ini. Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi yang diusulkan ini secara baik dan benar, kemungkinan pengawasan atau kontrol terhadap pemrosesan order penjualan menjadi lebih baik.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT serta shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu memberikan taufiq dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan TA(Tugas akhir) ini sebagaimana yang diharapkan. Adapun maksud dan tujuan penyusunan laporan TA(Tugas akhir) ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Ahli Madya (D3) Program Studi Komputerisasi Akuntansi di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari sempurna dan banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan TA(Tugas akhir) ini dengan sebaik-baiknya. Dengan menyusun tugas ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, motivasi dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, Penguasa Alam Semesta, Yang Maha Memberi Petunjuk dan Memberi pertolongan kepada HambaNya, sehingga dapat memberi kemudahan, ketenangan, kelancaran, dan kesehatan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tuaku tercinta yang terhebat di dunia yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan kepada penulis, baik dalam bentuk moriil, materiil, doa, semangat serta cinta dan kasih sayangnya yang tulus dan ikhlas.
3. Bapak Dr.Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program studi Manajemen informatika.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom selaku Dosen Pembimbing TA(Tugas akhir) yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan.

6. Bapak Lukas selaku pemilik TB. The Best Family dan sekaligus pembimbing praktek yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan riset dan telah banyak membantu tanpa mempersulit penulis.
7. Serta semua pihak yang telah membantu penulisan laporan TA(Tugas akhir) ini, baik secara langsung maupun tidak.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala kritik dan saran yang membangun akan kami terima dengan senang hati. Akhir kata semoga laporan TA(Tugas akhir) ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Pangkalpinang, Juli 2010

Penulis

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar	3.1 : Struktur Organisasi Tb. The Best Family	29
Gambar	3.2 : Activity Diagram Catat Daftar Harga.....	30
Gambar	3.3 : Activity Diagram Transaksi Penjualan	31
Gambar	3.4 : Activity Diagram Pengiriman Barang	31
Gambar	3.5 : Activity Diagram Pembuatan Laporan	32
Gambar	3.6 : Use Case Diagram Usulan	37
Gambar	4.1 : Class Diagram	42
Gambar	4.2 : LRS(Logical Record Struktur)	43
Gambar	4.3 : Struktur Tampilan	52
Gambar	4.4 : Rancangan Layar Form Menu Utama.....	53
Gambar	4.5 : Rancangan Layar Form Barang.....	54
Gambar	4.6 : Rancangan Layar Form Pelanggan.....	55
Gambar	4.7 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan	56
Gambar	4.8 : Rancangan Layar Form Cetak Nota	57
Gambar	4.9 : Rancangan Layar Form Cetak Surat Jalan	58
Gambar	4.10 : Rancangan Layar Form Laporan Penjualan	59
Gambar	4.11 : Sequence Diagram Entry Data Barang.....	60
Gambar	4.12 : Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	61
Gambar	4.13 : Sequence Diagram Pesanan	62
Gambar	4.14 : Sequence Diagram Cetak Nota	63
Gambar	4.15 : Sequence Diagram Cetak Surat Jalan.....	64
Gambar	4.16 : Sequence Diagram Laporan Penjualan	65

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman	
Lampiran	A - 1	: Formulir Keluaran Nota pada sistem yang Berjalan	69
Lampiran	A - 2	: Formulir Keluaran Surat Jalan pada Sistem yang berjalan.....	70
Lampiran	A - 3	: Formulir Keluaran Laporan Penjualan pada Sistem yang berjalan.....	71
Lampiran	B - 1	: Formulir Masukan Daftar Harga Barang pada Sistem yang berjalan.....	72
Lampiran	B - 2	: Formulir Masukan Surat Pesanan pada Sistem yang berjalan.....	73
Lampiran	C - 1	: Rancangan Keluaran Nota Pada Sistem yang diusulkan	74
Lampiran	C - 2	: Rancangan Keluaran Surat Jalan Pada Sistem yang diusulkan	75
Lampiran	C - 3	: Rancangan Keluaran Laporan penjualan Pada Sistem yang diusulkan	76
Lampiran	D - 1	: Rancangan Masukan Data Pelanggan Pada Sistem yang diusulkan	77
Lampiran	D - 2	: Rancangan Masukan Data Harga Barang Pada Sistem yang diusulkan	78
Lampiran	D - 3	: Rancangan Masukan Data Pesanan Pada Sistem yang diusulkan	79
Lampiran	Surat Keterangan Riset.....		

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Pelanggan	44
Tabel 4.2 : Tabel Barang.....	44
Tabel 4.3 : Tabel Pesanan	44
Tabel 4.4 : Tabel Detail_Isi.....	44
Tabel 4.5 : Tabel nota	44
Tabel 4.6 : Tabel Surat Jalan	44
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	45
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Data Barang	46
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	46
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Detail_Isi	47
Tabel 4.11 : Spesifikasi Basis Data Nota	47
Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data Surat Jalan.....	48

DAFTAR SIMBOL

Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis

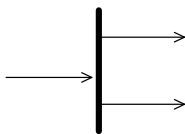


Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.

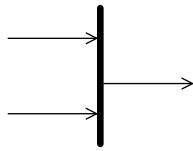


Decision Points, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.



Fork

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas

[...]

Guards

Sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuah transisi, harus konsisten dan tidak overlap



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state

Use Case Diagram



Actor

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



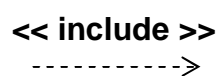
Use Case

Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).



Relasi/Asosiasi

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

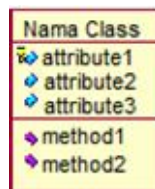


Asosiasi yang termasuk didalam use case lain, yang bersifat harus dilakukan bila use case lain tersebut dilakukan.

<< extend >>
----->

Perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.

CLASS DIAGRAM



Class

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku



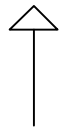
Asosiasi

Menggambarkan hubungan yang terjadi



Agregasi

Menggambarkan suatu class terdiri dari class yang lain atau suatu class adalah bagian dari class lain



Generalisasi / Inheritance

Menggambarkan satu atau sekumpulan class mewarisi atribut atau method dari suatu class



Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	range 5 s.d. 8

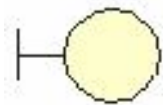
4..6,9 range 4 s.d. 6 dan 9

Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



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



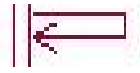
Entity

Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu database.



Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.



Recursive

sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.



Return Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



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.

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar	iv
Daftar Lampiran	v
Daftar Tabel	vi
Daftar Simbol	vii
Daftar Isi.....	xiv
BAB – I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	1
2. Masalah.....	2
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Ruang Lingkup/Batasan Masalah.....	3
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan	6
BAB – II LANDASAN TEORI	8
1. Konsep Sistem Informasi.....	8
a. Konsep Dasar Sistem.....	8
b. Konsep Sistem Informasi	9
2. Analisa dan perancangan Sistem berorientasi obyek dengan UML	10
a. UML(Unified modeling Language).....	10
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	11
1) Activity Diagram	11
2) Analisa Keluaran.....	15
3) Analisa Masukan.....	15

4) Use Case Diagram.....	15
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek.....	17
1) Class Diagram.....	17
2) Lrs.....	19
3) Tabel.....	20
4) Spesifikasi Basis Data.....	20
5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	21
6) Rancangan Dokumen Masukan.....	21
7) Sequence Diagram.....	21
3. Teori Pendukung.....	24
a. Pengertian Penjualan.....	24
b. Sistem Penjualan Tunai.....	24
 BAB – III ANALISA SISTEM.....	 25
1. Tinjauan Organisasi.....	25
a. Sejarah Organisasi.....	25
b. Struktur Organisasi.....	26
1) Struktur Organisasi.....	26
2) Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab.....	27
2. Uraian Prosedur.....	29
3. Analisa Proses(Activity Diagram).....	30
4. Analisa Keluaran.....	32
5. Analisa Masukan.....	33
6. Identifikasi Kebutuhan.....	35
7. Use Case Diagram.....	37
8. Deskripsi Use Case.....	38
 BAB – IV RANCANGAN SISTEM.....	 42
1. Rancangan Basis Data.....	42

a. Class Diagram	42
b. LRS	43
c. Transformasi Logical Record Struktur ke Relasi.....	44
d. Speksifikasi Basis Data	45
2. Rancangan Antar Muka	48
a. Rancangan Keluaran.....	48
b. Rancangan Masukan.....	50
c. Rancangan Dialog Layar	52
d. Sequence Diagram.....	60
BAB – V PENUTUP	66
1. Kesimpulan.....	66
2. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN – A, KELUARAN SISTEM BERJALAN	
LAMPIRAN – B, MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	
LAMPIRAN – C, RANCANGAN KELUARAN	
LAMPIRAN – D, RANCANGAN MASUKAN	
LAMPIRAN – E, SURAT KETERANGAN RISET	