



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO MULIA
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

SITI RAHMADANA

0722300117

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

AGUSTUS 2010



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TOKO MULIA**

TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya

Oleh :

SITI RAHMADANA
0722300117

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010



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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : SITI RAHMADANA
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300117
Program studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA TOKO MULIA
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, 03 Agustus 2010

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)



Dosen Pembimbing,

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,

(Ellya Helmud, S.Kom)

Anggota,

(Syafriul Inwadi, S.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M. Sc)

Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

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

ABSTRAKSI

Toko Mulia adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan alat-alat rumah tangga dan kebutuhan sehari-hari. Toko ini beralamatkan di jalan Trem no 158 Pangkalpinang. Toko ini dapat memenuhi kebutuhan masyarakat Pangkalpinang khususnya dan masyarakat sekitar umumnya.

Suatu sistem pada Toko atau Perusahaan manapun tidak dapat dikatakan baik atau tidaknya hanya berdasarkan suatu pertanyaan bahwa sistem tersebut layak di terapkan atau tidak, akan tetapi juga berdasarkan pertimbangan dan pengkajian serta kenyataan bahwa sistem tersebut benar - benar telah memenuhi tujuan yang diharapkan oleh toko karena Toko Mulia ini dalam penjualan barangnya dilakukan secara langsung kepada konsumen, maka cara - cara manual masih layak di gunakan, akan tetapi mungkin kegiatan dalam penjualan barangnya akan lebih lambat dilakukan dibandingkan dilakukan secara terkomputerisasi dalam pembuatan dokumennya.

Masalah yang dihadapi oleh Toko Mulia adalah kegiatan pengolahan data masih dilakukan secara manual, sehingga menimbulkan berbagai masalah, seperti keterlambatan dalam menyajikan laporan penjualan kepada pimpinan, penyimpanan data yang kurang baik, sehingga terjadi pemborosan waktu dalam pengelompokkan data, dan informasi yang disediakan pada laporan penjualan terkadang tidak akurat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan suatu sistem yang terkomputerisasi untuk mendukung perkembangan usaha dan peningkatan proses penjualan pada Toko Mulia. Sistem tersebut diusulkan agar dapat mengatasi permasalahan atau kendala yang sering ditemui pada sistem manual yang sedang berjalan. Dengan memanfaatkan sistem yang diusulkan ini secara benar, kemungkinan pengawasan atau control terhadap proses penjualan lebih efektif dan efisien.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena atas Rahmat dan hidayahnya jualan dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada jenjang pendidikan D-3 di STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis mendapat sedikit ilmu dan pengalaman untuk dikemudian hari akan bermanfaat.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini penulis tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik material maupun spritual yang telah banyak memberikan bantuan kepada penulis. Dengan segala kerendahan hati. Untuk itu penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR.
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika. Dan selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
3. Ibu Mely, selaku Pengelola Toko Mulya beserta karyawan.
4. Staf pegawai serta Dosen-dosen yang ada di STMIK ATMA LUHUR.
5. Keluarga yang selalu memberikan dukungan baik material maupun spiritual. Karena doa dari keluarga penulis dapat menghadapi semua masalah yang ada pada saat pembuatan laporan Tugas Akhir ini sesuai dengan yang diharapkan.
6. Untuk Kak Asdar, Kak Syukur keluarga yang ada di Tanah Toraja terima kasih atas motivasi dan doa'nya.
7. Untuk teman – teman kami, Purma, Nuri, Ermi, Darni, Lesi, Lia, Mera, Santi, Dahnia, Risma, Zurya, Sawadi, Anton, Jay yang selalu menemani hari-hari penulis dengan kebersamaan dan persahabatn yang indah.
8. Untuk Otna, terimakasih telah memberikan warna dan arti selama ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan serta pembuatan laporan Tugas Akhir ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari laporan Tugas Akhir.

Akhir kata penulis penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi pembaca umumnya dan teman - teman mahasiswa - mahasiwi STMIK ATMA LUHUR pada khususnya.

Pangkalpinang, Juli 2010

Penulis

(DANA)

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Toko Mulia.....	22
Gambar 3.2 : Activity Diagram Proses Pendataan.....	26
Gambar 3.3 : Activity Diagram Transaksi Penjualan	27
Gambar 3.4 : Activity Diagram Laporan	28
Gambar 3.5 : Use Case Diagram Master.....	32
Gambar 4.1 : Class Diagram.....	35
Gambar 4.2 : Logical Record Struktur.....	36
Gambar 4.3 : Struktur Tampilan.....	43
Gambar 4.4 : Rancangan Tampilan Menu Utama.....	44
Gambar 4.5 : Rancangan Tampilan Menu Master.....	44
Gambar 4.6 : Rancangan Layar Entry Data Barang.....	45
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Entry Data Pelanggan.....	46
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Form Transaksi.....	47
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan.....	48
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Entry Cetak Nota.....	49
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Form Laporan.....	50
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Entry Laporan Penjualan.....	51
Gambar 4.13 : Sequence Diagram Entry Data Barang.....	52
Gambar 4.14 : Sequence Diagram Entry Data Pelanggan.....	53
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan.....	54
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Cetak Nota.....	55
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran - A : Keluaran Sistem Berjalan.....	54
Lampiran A-1 : Nota.....	55
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan.....	56
Lampiran - B : Masukan Sistem Berjalan.....	57
Lampiran B-1 : DATA BARANG.....	58
Lampiran B-2 : DATA PELANGGAN.....	59
Lampiran B-3 : DATA PESANAN.....	60
Lampiran - C : Rancangan Keluaran Sistem Berjalan.....	61
Lampiran C-1 : NOTA.....	62
Lampiran C-2 : LAPORANPENJUALAN.....	63
Lampiran - D : Rancangan Masukan	64
Lampiran D-1 : DATABARANG.....	65
Lampiran D-2 : DATA PELANGGAN.....	66
Lampiran D-3 : DATA PESANAN.....	67
Lampiran E : Surat Keterangan Riset.....	71
Lampiran F : Surat Kehadiran Bimbingan.....	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Pelanggan.....	36
Tabel 4.2 : Tabel Pesanan.....	36
Tabel 4.3 : Tabel Barang.....	36
Tabel 4.4 : Tabel Nota.....	36
Tabel 4.5 : Tabel Detail Pesan.....	36
Tabel 4.6 : Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	37
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	37
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Detail Pesanan.....	38
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Barang.....	38
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Nota.....	39

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



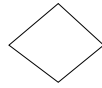
Transition to self

Menggambarkan hubungan antara state atau *activity* yang kembali kepada *state* atau *activity* itu sendiri.



Transition State

Menggambarkan hubungan antara dua state, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.



Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



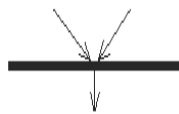
State

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.



Fork

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

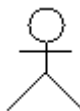


Join

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

2. Use Case Diagram

Actor



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



Use Case

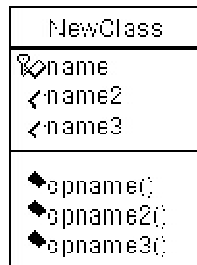
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.

Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, *method*.

Nama menggambarkan nama dari class/objek.

Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh *property* tersebut.

Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa *object* dari *class*, yang mempengaruhi *behaviour*.



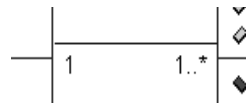
Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antarkelas.



Aggregate

Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.

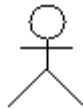


Multiplicity

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

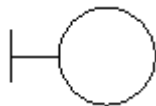
1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

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



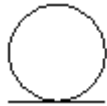
Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Control

Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



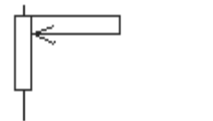
Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



Object Message

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



Message to Self

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



Return Message

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



Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar	iv
Daftar Lampiran	v
Daftar Tabel	vi
Daftar Simbol	vii
Daftar Isi.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan	2
4. Ruang Lingkup/Batasan Masalah	2
5. Metode Penelitian.....	2
6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
1. Konsep Sistem Informasi	7
a. Konsep Dasar Informasi	7
b. Konsep Sistem Informasi.....	8
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML.....	9
a. UML (Unified Modeling Language).....	9
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	11
1) Activity Diagram	11
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	11

3)	Analisa Dokumen Masukan	12
4)	Use Case Diagram.....	12
c.	Perancangan Sistem Berorientasi Obyek.....	14
1)	Class Diagram.....	14
2)	LRS.....	16
3)	Table.....	17
4)	Spesifikasi Basis Data.....	17
5)	Rancangan Dokumen Keluaran	18
6)	Rancangan Dokumen Masukan	18
7)	Rancangan Layar Program	18
8)	Sequence Diagram	18
3.	Teori Pendukung Penjualan Tunai.....	19
a.	Pengerrtian Penjualan.....	19
b.	Sistem Penjualan Tunai.....	19
BAB III	ANALISA SISTEM.....	21
1.	Tinjauan Organisasi.....	21
a.	Sejarah Berdirinya Organisasi.....	21
b.	Struktur Organisasi.....	22
1)	Struktur Organisasi	22
2)	Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab.....	22
2.	Uraian Prosedur.....	23
3.	Analisa Proses (Activity Diagram).....	24
4.	Analisa Keluaran.....	26
5.	Analisa Masukan	27
6.	Identifikasi Kebutuhan	29
7.	Use Case Diagram	31
8.	Deskripsi Use Case	32

BAB IV	RANCANGAN SISTEM	34
	1. Rancangan Basis Data	34
	a. Class Diagram.....	34
	b. LRS	35
	c. Relasi/Tabel	36
	d. Spesifikasi Basis Data.....	37
	2. Rancangan Antar Muka	39
	a. Rancangan Keluaran.....	39
	b. Rancangan Masukan.....	40
	c. Rancangan Dialog Layar	42
	d. Sequence Diagram.....	52
BAB V	PENUTUP.....	57
	1. Kesimpulan.....	57
	2. Saran	58
	Daftar Pustaka	59
	Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan	60
	Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan	63
	Lampiran-C, Rancangan Keluaran.....	67
	Lampiran-D, Rancangan Masukan.....	70
	Lampiran-E, Surat Keterangan Riset	74
	Lampiran-F, Surat Kehadiran Bimbingan.....	75