



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TB. DEPOT KAYU TUNAS MEKAR PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

ISBIK MIRWANTO

0722300177

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STIMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010**



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA
TB. DEPOT KAYU TUNAS MEKAR PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

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

Oleh :

**ISBIK MIRWANTO
0722300177**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STIMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
AGUSTUS 2010**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : ISBIK MIRWANTO
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300177
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI
PADA TB. DEPOT KAYU TUNAS MEKAR
PANGKALPINANG DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika,

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)



Pangkalpinang, Agustus 2010
Dosen Pembimbing,

30/08/10
Melati S.M

(Melati Suci Mayasari, S.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,

(Eka Pebriyanto, S.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)

Anggota,

(Syafrul Irawadi, S.Kom)

Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

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

ABSTRAKSI

Penjualan tunai merupakan salah satu kegiatan penting dalam perusahaan, terutama yang bergerak pada bidang perdagangan. Oleh karena itu untuk membantu dan mengawasi penjualan tersebut, maka diperlukan dengan sistem informasi yang baik dan akurat, sehingga dapat mengikuti perkembangan perusahaan yang sedang tumbuh pesat saat ini. Hal ini disebabkan 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. Depot Kayu Tunas Mekar adalah sebuah tokoh yang bergerak pada bidang penjualan alat-alat bahan bangunan. Sistem pengolahan data penjualan tunai pada TB. Depot Kayu Tunas Mekar sampai saat ini masih dilakukan secara manual, sehingga sering terjadi keterlambatan informasi yang dihasilkan seperti pembuatan laporan data barang yang dipesan dan yang terjual, sering terjadinya kesalahan dalam perhitungan sistem penjualan tunai tersebut.

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita sekalian, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang merupakan penyerapan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu hingga tugas akhir ini selesai, ucapan terima kasih penulis tujukan kepada :

1. Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga, sehingga dapat memberikan ketenangan, kemudahan, kelancaran dan kesabaran.
2. Yang Tersayang dan Tercinta kepada Ibu, Bapak dan Adik dirumah yang selalu memberi dukungan dan do'a yang tak pernah henti-hentinya selalu diberikan kepada saya, terimakasih atas semuanya yang telah Ibu, Bapak dan Adik berikan serta do'a restunya.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Ibu Melati Suci Mayasari, S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
6. Bapak Budi Hazman selaku pimpinan TB. Depot Kayu Tunas Mekar yang telah mengizinkan penulis mengadakan penelitian.
7. Karyawan-karyawan TB. Depot Kayu Tunas Mekar telah banyak membantu penulis dalam mengadakan riset.
8. Teman-teman seperjuangan di STMIK atma luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.

9. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan Sutrisno, Iwan Sutomo, Pompei, Rohendi, Harmoko dan teman-teman yang lainnya, yang telah bersama-sama saling membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
10. Saudara-saudara tercinta, terima kasih telah memberi doa dan dukungannya.

Penulis sangat menyadari bahwa sepenuhnya isi laporan Tugas Akhir ini kurang dari sempurna, dan diharapkan kiranya ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan Tugas Akhir ini.

Pangkalpinang, Agustus 2010

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 : Struktur Organisasi	30
Gambar III.2 : Activity Diagram Pendataan Barang	33
Gambar III.3 : Activity Diagram Transaksi Penjualan Barang	34
Gambar III.4 : Activity Diagram Pengiriman Barang.....	35
Gambar III.5 : Activity Diagram Laporan Penjualan	36
Gambar III.6 : Peckage Diagram.....	43
Gambar III.7 : Use Case File Master.....	44
Gambar III.8 : Use Case File Transaksi	45
Gambar III.9 : Use Case File Laporan	46
Gambar IV.10 : Class Diagram	53
Gambar IV.11 : Logical Record Struktur	54
Gambar IV.12 : Struktur Tampilan	70
Gambar IV.13 : Rancangan Layar Menu Utama	71
Gambar IV.14 : Rancangan Layar Menu Utama Entry Data Pelanggan	72
Gambar IV.15 : Rancangan Layar Entry Data Pelanggan	72
Gambar IV.16 : Rancangan Layar Menu Utama Entry Data Barang.....	73
Gambar IV.17 : Rancangan Layar Entry Data Barang	73
Gambar IV.18 : Rancangan Layar Menu Utama Entry Data Supir.....	74
Gambar IV.19 : Rancangan Layar Entry Data Supir	74
Gambar IV.20 : Rancangan Layar Menu Utama Entry Data Kendaraan	75
Gambar IV.21 : Rancangan Layar Entry Data Kendaraan.....	75

Gambar IV.22 : Rancangan Layar Menu Utama Entry Data	
Pesanan	76
Gambar IV.23 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan	76
Gambar IV.24 : Rancangan Layar Menu Utama Cetak Nota	77
Gambar IV.25 : Rancangan Layar Cetak Nota	77
Gambar IV.26 : Rancangan Layar Menu Utama Cetak	
Surat Jalan	78
Gambar IV.27 : Rancangan Layar Cetak Surat Jalan	78
Gambar IV.28 : Rancangan Layar Menu Utama Cetak Laporan	
Penjualan.....	79
Gambar IV.29 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	79
Gambar IV.30 : Rancangan Layar Menu Utama Cetak Laporan	
Pemesanan	80
Gambar IV.31 : Rancangan Layar Cetak Laporan Pemesanan ...	80
Gambar IV.32 : Rancangan Layar Menu Utama Cetak Laporan	
Pengiriman	81
Gambar IV.33 : Rancangan Layar Cetak Laporan Pengiriman....	81
Gambar IV.34 : Rancangan Layar Menu Utama Keluar.....	82
Gambar IV.35 : Rancangan Layar Keluar	82
Gambar IV.36 : Sequen Diagram Entry Data Pelanggan.....	83
Gambar IV.37 : Sequen Diagram Entery Data Barang	84
Gambar IV.38 : Sequen Diagram Entry Data Supir.....	85
Gambar IV.39 : Sequen Diagram Entry Data Kendaraan	86
Gambar IV.40 : Sequen Diagram Entry Data Pesanan.....	87
Gambar IV.41 : Sequen Diagram Cetak Nota	88
Gambar IV.42 : Sequen Diagram Cetak Surat Jalan	89
Gambar IV.43 : Sequen Diagram Laporan Penjualan	90
Gambar IV.44 : Sequen Diagram Laporan Pemesanan.....	91
Gambar IV.45 : Sequen Diagram Laporan Pengiriman.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A :	Keluaran Sistem Berjalan 97
A – 1	Nota 98
A – 2	Surat Jalan..... 99
A – 3	Laporan Penjualan..... 100
Lampiran B :	Masukan Sistem Berjalan 101
B – 1	Data Harga Barang 102
B – 2	Data Pesanan 103
Lampiran C :	Rancangan Keluaran 104
C – 1	Nota 105
C – 2	Surat Jalan 106
C – 3	Laporan Penjualan 107
C – 4	Laporan Pemesanan 108
C – 5	Laporan Pengiriman 109
Lampiran D :	Rancangan Masukan..... 110
D – 1	Data Pelanggan 111
D – 2	Data Barang 112
D – 3	Data Supir..... 113
D – 4	Data Kendaraan 114
D – 5	Data Pesanan 115
Lampiran E :	Surat Keterangan Riset 116

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Pelanggan.....	55
Tabel IV.2 : Tabel Pesanan.....	55
Tabel IV.3 : Tabel Detail Pesan	55
Tabel IV.4 : Tabel Barang	56
Tabel IV.5 : Tabel Nota	56
Tabel IV.6 : Tabel Surat Jalan.....	56
Tabel IV.7 : Tabel Detail Kirim	56
Tabel IV.8 : Tabel Supir	57
Tabel IV.9 : Tabel Kendaraan	57
Tabel IV.10 : File Pelanggan.....	58
Tabel IV.11 : File Pesanan.....	58
Tabel IV.12 : File Detail Pesan.....	59
Tabel IV.13 : File Barang	60
Tabel IV.14 : File Nota	60
Tabel IV.15 : File Surat Jalan.....	61
Tabel IV.16 : File Detail Kirim.....	62
Tabel IV.17 : File Supir	62
Tabel IV.18 : File Kendaraan	63

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas.



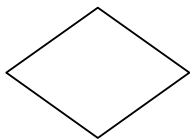
End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas.



Activity State

Menggambarkan proses bisnis.



Decision Points

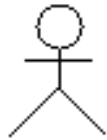
Pilihan untuk pengambilan keputusan.



Transition State

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

2. Simbol Use Case Diagram



Actor

Sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan system.



Use Case

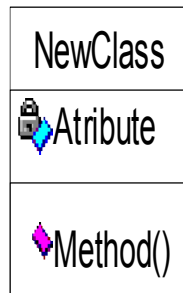
Abstraksi dari interaksi antara system dan actor.



<<Include>>

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

3. Simbol 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.

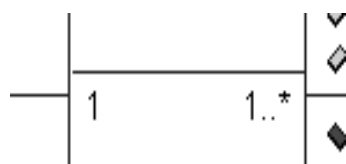
Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa *object* dari *class*, yang mempengaruhi *behaviour*.

Association

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

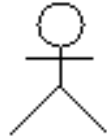
Multiplicity

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



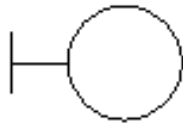
- 1 Tepat Satu
- 0..* Nol atau lebih
- 1..* Satu atau lebih
- 0..1 Nol atau Satu
- 5..8 Range 5 s.d. 8
- 4..6,9 Range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



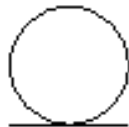
Actor

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.



Entity

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



Control

Control digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas control, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas.



Object 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.

Activation

Menunjukkan periode selama suatu object atau actor sedang melakukan suatu tindakan.

Message to Self

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

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAKSI	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR SIMBOL	viii
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar belakang.....	1
2. Masalah.....	2
3. Tujuan penulisan	3
4. Ruang lingkup / batasan masalah	3
5. Metode penelitian	3
a. Penelitian lapangan.....	4
b. Metode kepustakaan.....	4
c. Analisa sistem	4
d. Perancangan Sistem.....	5
6. Sistematika penulisan	6
BAB II ORGANISASI	
1. Konsep Sistem Informasi.....	8
a. Konsep Dasar Informasi.....	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 Objek	12
1) Activity Diagram	13
2) Analisa Keluaran.....	16
3) Analisa Masukan.....	17
4) Use Case Diagram.....	17
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek	20
1) Class Diagram	21
2) LRS.....	22
3) Tabel.....	22
4) Spesifikasi Basis Data	23
5) Rancangan Dokumen Keluaran	23
6) Rancangan Dokumen Masukan.....	24
7) Rancangan Layar Program	24
8) Sequen Diagram.....	24

BAB III ANALISA SISTEM

1. Tinjauan Oraganisasi	29
a. Sejarah Organisasi.....	29
b. Struktur Organisasi	29
2. Uraian Prosedur	31
3. Analisa Proses (Activity Diagram)	33
4. Analisa Keluaran	37
5. Analisa Masukan	39
6. Identifikasi Kebutuhan	40
7. Package Diagram.....	43

8. Use Case iagram.....	44
a. File Master	44
b. File Transaksi.....	45
c. File Laporan	46
9. Deskripsi Use Case	47
a. Package Diagram File Master	47
b. Package Diagram File Transaksi	50
c. Package Diagram File Laporan.....	51
BAB IV RANCANGAN SISTEM	
1. Rancangan Basis Data.....	53
a. Class Diagram.....	53
b. LRS	54
c. Tranformasi Logical Record Struktur ke Relasi (Tabel).	55
d. Spesifikasi Basis Data.....	57
2. Rancangan Antar Muka.....	64
a. Rancangan Keluaran	64
b. Rancangan masukan	67
c. Rancangan Dialog layar	70
d. Sequen Diagram	83
BAB V PENUTUP	
1. Kesimpulan.....	94
2. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96

Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan.....	97
Lampiran B : Masukan Masukan Sistem Berjalan	101
Lampiran C : Rancangan Keluaran	104
Lampiran D : Rancangan Masukan	110
Lampiran E : Surat Keterangan Riset.....	116