

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MOBIL
TUNAI DAN KREDIT BERBASIS APLIKASI DEKSTOP : STUDI KASUS
CV. GEMILANG MOBILINDO**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh:

Air Hari Putra

1122510057

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMENINFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2013**

LEMBAR PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1122510057

Nama : Air Hari Putra

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN MOBIL TUNAI DAN KREDIT BERBASIS
APLIKASI DEKSTOP : STUDI KASUS CV. GEMILANG
MOBILINDO PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 13-10-2013



(Air Hari Putra)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MOBIL
TUNAI DAN KREDIT BERBASIS APLIKASI DEKSTOP : STUDI KASUS
CV. GEMILANG MOBILINDO PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Air Hari Putra
1122510057**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 28 September 2013

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**

16/10/2013

**Hamidah, M.Kom
NIDN. 02 100483 02**

Dosen Pembimbing

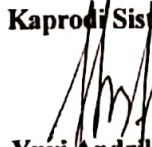

**Bambang Adiwino, S.Kom M.Kom
NIDN. 02 180184 02**

Ketua

27/10/13


**Melati Suci Mayasari, M.Kom
NIDN. 02 060983 01**

Kaprodi Sistem Informasi


**Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 02 271080 01**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 September 2013

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG


Dr. Mbedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur .
3. Bapak Dr. Moedjiono, Msc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Ibu Yuyi Andrika, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
5. Bapak Bambang Adiwino, S.Kom, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmunya.
7. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, September 2013

ABSTRAKSI

CV. Gemilang Mobilindo adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan mobil secara tunai atau kredit. CV. Gemilang Mobilindo sangat mengutamakan kepuasan pelanggan. Penjualan mobil secara kredit kemudahan yang diberikan CV. Gemilang Mobilindo kepada Customer.

Proses bisnis CV Gemilang Mobilindo masih terdapat kelemahan. Proses bisnis masih menggunakan aplikasi sederhana Ms. Office semua berkas administrasi hanya tersip dalam lembaran kertas.

Untuk mengatasi masalah yang dijumpai di atas, maka diperlukan sistem informasi penjualan mobil secara tunai dan kredit yang terkomputerisasi dan terintegrasi agar dapat memberikan data yang akurat tepat dan cepat dalam proses pencarian data.

DAFTAR ISI

	halaman
LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBAR PERSETUJUAN	II
KATA PENGANTAR	III
ABSTRAKSI	IV
DAFTAR ISI	V
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR SIMBOL	XII
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Metode Penelitian	4
1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
1.6. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Konsep Sistem Informasi	10
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi	10
b. Konsep Dasar Sistem Informasi	11
2.2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	12
2.2.1. UML	12
2.2.2 Analisa Sistem Berorientasi Obyek	13
1) Activity Diagram	13
2) Analisa Dokumen Keluaran	16
3) Analisa Dokumen Masukan	17

4) Use Case Diagram	17
5) Deskripsi Use Case	20
2.2.3. Perancangan Berorientasi Objek	22
1) ERD	22
2) LRS	24
3) Tabel	25
4) Spesifikasi Basis Data	25
5) Rancangan Dokumen Keluaran	26
6) Rancangan Dokumen Masukan	26
7) Rancangan Layar	26
8) Sequence Diagram	26
9) Class Diagram	28
2.3. Teori Pendukung	30
2.5.1 Pengertian Penjualan	30
2.5.2 Pengertian Sistem Penjualan Kredit	32

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

3.1. Project Execute Plan	34
3.1.1. Objective Proyek	34
3.1.2. Identifikasi Stakeholders	34
3.1.3. Identifikasi Deliverables	38
3.2. Penjadwalan Proyek	38
3.2.1. Estimasi dan Waktu Pelaksanaan	38
3.2.2. Timeline Aktivitas	40
3.2.2.1. Milestone	40
3.2.3. WBS	41
3.2.3.1. Ghant Chart	42
3.3. RAB	43
3.4. RAM	44
3.4.1. Analisa Resiko	46
3.4.2. Meeting Plan	47

3.5. Projeck Charter	49
3.6. Projeck Objectives	49
3.7. Approach (Pendekatan)	50
3.8. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	50
3.9. Project Plan	51

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Tinjauan Organisasi	52
4.1.1 Sejarah Singkat Organisasi	52
4.1.2 Struktur Organisasi	53
4.2. Uraian Prosedur	56
4.3. Analisa Proses	57
4.4. Analisa Keluaran Sistem Berjalan	63
4.5. Analisa Masukan Sistem Berjalan	65
4.6. Indentifikasi Kebutuhan	66
4.7. Use Case Sistem Usulan	69
4.8. Deskripsi Use Case	70
4.9. Rancangan Basis Data	72
a. Entity Relationship Diagram (ERD)	73
b. Transformasi ERD ke LRS	74
c. Logical Record Structure	75
d. Relasi	76
e. Spesifikasi Basis Data	78
4.10. Rancangan Antar Muka	83
a. Rancangan Keluaran	83
b. Rancangan Masukan	84
4.11. Rancangan Dialog Layar	87
a. Struktur Tampilan	87
b. Rancangan Layar	88
c. Squence Diagram	101
d. Class Diagram	110

BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	111
5.2. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	114

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar IV.1 : Struktur Organisasi	54
Gambar IV.2 : Activity Diagram Pendataan mobil	57
Gambar IV.3 : Activity Diagram Pendataan Pelanggan	58
Gambar IV.4 : Activity Diagram Pendataan Finance	59
Gambar IV.5 : Activity Diagram Penjualan Mobil	60
Gambar IV.6 : Activity Diagram Pembayaran	61
Gambar IV.9 : Activity Diagram Laporan Penjualan Mobil	62
Gambar IV.10 : Use Case Diagram	69
Gambar IV.11 : ERD	73
Gambar IV.12 : Transformasi	74
Gambar IV.13 : Struktur Tampilan	87
Gambar IV.14 : Rancangan Layar Menu Utama	88
Gambar IV.15 : Rancangan Layar Menu Master	89
Gambar IV.16 : Rancangan Layar Entry Data Customer	90
Gambar IV.17 : Rancangan Layar Entry Data mobil	91
Gambar IV.18 : Rancangan Layar Entry Data finance	92
Gambar IV.19 : Rancangan Layar Entry Data jenis pembayaran	93
Gambar IV.20 : Rancangan Layar menu transaksi	94
Gambar IV.21 : Rancangan Layar Entry entry pesanan	95
Gambar IV.22 : Rancangan Layar Menu entry pembayaran	96
Gambar IV.23 : Rancangan Layar Cetak kwitansi	97
Gambar IV.24 : Rancangan Layar Cetak surat kontrak kredit	98
Gambar IV.25 : Rancangan Layar laporan	99
Gambar IV.26 : Rancangan layar laporan penjualan mobil	100
Gambar IV.27 : Sequence Diagram data customer	101
Gambar IV.28 : Sequence Diagram Laporan mobil	102

Gambar IV.29 : Sequence Diagram Entry Data finance	103
Gambar IV.30 : Sequence Diagram Entry Data jenis	104
Gambar IV.31 :Sequence Diagram Entry pesanan	105
Gambar IV.32 :Sequence Diagram Entry pembayaran	106
Gambar IV.32 :Sequence Diagram Entry cetak kwitansi	107
Gambar IV.32 :Sequence Diagram Cetak surat kontrak kredit	108
Gambar IV.33 :Sequence Diagram Cetak laporan penjualan	109
Gambar IV.33 :Class Diagram	110

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 3.1 : Indentifikasi Stakeholders	35
Tabel 3.2 : Peran Stakeholders	35
Tabel 3.3 : Deliverables Chek-List	38
Tabel 3.4 : Estimasi Waktu Pelaksanaan	39
Tabel 3.5 : WBS	41
Tabel 3.6 : Gant Chart	42
Tabel 3.7 : RAB	43
Tabel 3.8: RAM	44
Tabel 3.9 : Keterangan Kode RACI	46
Tabel 3.10:Meeting Plan	47
Tabel 4.1 : Relasi customer	76
Tabel 4.2 : Relasi finance	76
Tabel 4.3: Relasi mobil	76
Tabel 4.4: RelasiMobil	76
Tabel 4.5: Relasi Pesanan	76
Tabel 4.6: Relasi pembayaran	76
Tabel 4.7: Relasi kontrak kredit	77
Tabel 4.8 : Relasi kwitansi	77
Tabel 4.9 : Relasi unit	77
Tabel 4.15 : Spesifikasi Basis Data customer	78
Tabel 4.16 : Spesifikasi Basis Data Mobil	79
Tabel 4.17 : Spesifikasi Basis Data finance	79
Tabel 4.18 : Spesifikasi Basis Data pesanan	80
Tabel 4.19 : Spesifikasi Basis Data Surat Kontrak Kredit	81
Tabel 4.20 : Spesifikasi Basis Data Kwitansi	81
Tabel 4.21 : Spesifikasi Basis Data Pembayaran	82
Tabel 4.22 : Spesifikasi Basis Data Unit	83

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



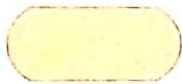
Start Point

Menggambarkan awal aktifitas



End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Activity

Menggambarkan proses bisnis



Decision

Menggambarkan keputusan/pilihan



State Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state



Swimlane

Menggambarkan pemisahan aktifitas

Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang, system, atau external entitas



Use Case

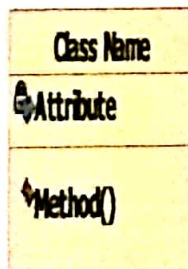
Menggambarkan apa yang dikerjakan system



Association

Menggambarkan hubungan actor dengan use case

Simbol Class Diagram



Class Name

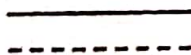
Menggambarkan kumpulan/himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama.

Attribute

Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

Method/Operation

Sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.



Assosiasi

Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

Simbol ERD (*Entity Relation Diagram*)



Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



Relationship

Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



Attribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

Simbol Sequence Diagram



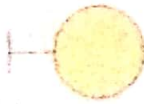
Actor

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.



Entity

Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bisa direkam.



Boundary

Adalah untuk menghubungkan *user* dengan sistem.



Control

Untuk mengontrol aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh sebuah kegiatan.