



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

**Oleh :**

**RESSA PUSPITA  
0822300014**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG  
JULI 2011**



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

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

**Oleh :**

**Ressa Puspita  
0822300014**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



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

**TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

Nama : RESSA PUSPITA  
Nomor Induk Mahasiswa : 0822300014  
Program Studi : MANAJEMEN INFORMATIKA  
Jenjang Studi : D3  
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
TUNAI PADA TOKO FUAD MUNTOK  
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, 20 Juli 2011

Ketua Program Studi,

( Ibnu Choirul Awwal, M.Kom )

Dosen Pembimbing,

( Bambang Adiwidoto, M.Kom )

Panitia Penguji

Ketua,

( Sujono, M.Kom )

Anggota,

( Fitriyanti, M.Kom )

Ketua  
STMIK Atma Luhur,

( Dr. Moedjiono, M.Sc )



Pembantu Ketua  
Bidang Akademik

( Bambang Adiwidoto, M. Kom )

## **ABSTRAKSI**

Toko FUAD adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian. Toko ini beralamatkan di Jl. Kemakmuran no. 371, kecamatan Muntok. Toko ini menyediakan kebutuhan pakaian masyarakat Muntok dan sekitar pada umumnya.

Kegiatan penjualan ini dimulai dengan pelanggan melakukan pemesanan dengan datang langsung ke toko, kemudian bagian penjualan mengecek ada atau tidaknya barang tersebut, jika ada bagian penjualan membuat nota sebagai bukti pembayaran barang. Dan pada akhir bulan bagian penjualan akan membuat laporan penjualan untuk pimpinan.

Masalah yang dihadapi oleh Toko FUAD adalah kegiatan pengolahan data yang masih dilakukan secara manual, sehingga menimbulkan berbagai masalah, sebagai keterlambatan dalam menyajikan laporan penjualan kepada pimpinan, penyimpanan data yang kurang baik sehingga terjadi pemborosan waktu dalam pengelompokan 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 FUAD. Sistem tersebut diusulkan agar dapat mengatasi permasalahan atau kendala yang sering ditemui pada sistem yang masih manual yang sedang berjalan. Dengan memanfaatkan sistem yang diusulkan ini secara benar, kemudian pengawasan atau kontrol terhadap proses penjualan menjadi lebih efektif dan efisien.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkanNya jualan penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir pada Toko FUAD . Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi Diploma (D3) Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan laporan Tugas Akhir ( TA ) adalah Rancangan Sistem Informasi Penjualan Tunai pada Toko FUAD Muntok.

Dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir ( TA ) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materi dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Kedua orang tua, kakak dan adik yang telah memberikan bantuan baik moril maupun spiritual, kasih sayang, dukungan, dan do'a yang tulus kepadaku.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika .
4. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir (TA).
5. Bapak Fuad, selaku Pimpinan / Pemilik Toko FUAD Muntok yang telah memberikan izin tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Nardi Pratomo, SE selaku Ketua *Succes Academia* yang selalu memberikan dukungan dan nasehat-nasehat, sehingga membuat penulis semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
7. Sahabat – sahabat seperjuangan, Lia, Irma, Tari, Kiki, Fitri, Cici, Meli, Marisa, Sat, Putra, Dody, dan teman – teman di *Succes Academia*, Uphu,

Tri, Putri, Usrah, Doni dan Akbar yang telah memberikan semangat dan hiburan – hiburan dalam melepas penat selama pengerjaan TA di *Succes Academia*.

8. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan TA ( Tugas Akhir ) ini serta teman-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa 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 ini.

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

Pangkalpinang, Juli 2011

Penulis

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 : Simbol Start Point.....	12
Gambar II.2 : Simbol End Point.....	12
Gambar II.3 : Simbol Activity.....	12
Gambar II.4 : Simbol Black Hole Activities .....	13
Gambar II.5 : Simbol Miracle Activities.....	13
Gambar II.6 : Simbol Fork .....	13
Gambar II.7 : Simbol Join .....	13
Gambar II.8 : Simbol Decision Join.....	14
Gambar II.9 : Simbol Guard.....	14
Gambar II.10 : Simbol Swimlane.....	14
Gambar II.11 : Simbol UseCase.....	16
Gambar II.12 : Simbol Actor.....	16
Gambar II.13 : Simbol Relasi antara actor dengan Usecase .....	16
Gambar II.14 : Simbol Entity Object .....	23
Gambar II.15 : Simbol Boundary Object .....	23
Gambar II.16 : Simbol Control Objek.....	23
Gambar II.17 : Simbol Message.....	23
Gambar II.18 : Simbol Recursive.....	24
Gambar II.19 : Simbol Activation.....	24
Gambar II.20 : Simbol LifeLine.....	24
Gambar III.1 : Struktur Organisasi Toko FUAD .....	28
Gambar III.2 : Activity Diagram Proses Catat Daftar Harga Barang.....	30
Gambar III.3 : Activity Diagram Proses Pemesanan Barang .....	31
Gambar III.4 : UseCase Diagram Master Sistem Usulan .....	35
Gambar IV.1 : Entity Relationship Diagram .....	38
Gambar IV.2 : Transformasi Diagram ERD ke LRS .....	39
Gambar IV.3 : Logical Record Structur (LRS) .....	40
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan .....	47

Gambar IV.5 : Rancangan Layar form Menu Utama .....	48
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Menu Master .....	49
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Entry Data Barang .....	50
Gambar IV.8 : Rancangan layar Entry Data Pelanggan .....	51
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Menu Transaksi .....	52
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan .....	53
Gambar IV.11: Rancangan Layar Cetak Nota .....	54
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan .....	55
Gambar IV.13 : Sequence Diagram Entry Data Barang .....	56
Gambar IV.14 : Sequence Diagram Entry Data Pelanggan .....	57
Gambar IV.15 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan .....	58
Gambar IV.16 : Sequence Diagram Cetak Nota .....	59
Gambar IV.17 : Sequence Diagram Lapoan Penjualan .....	60
Gambar IV.18 : Rancangan Class diagram (Entity Class).....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

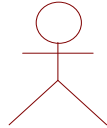
	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan .....	64
Lampiran A-1 : Formulir Keluaran -1 Pada Sistem Yang Berjalan .....	65
Lampiran A-2 : Formulir Keluaran -2 Pada Sistem Yang Berjalan .....	66
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan .....	67
Lampiran B-1 : Formulir Masukan -1 Pada Sistem Berjalan .....	68
Lampiran B-2 : Formulir Masukan -2 Pada Sistem Berjalan .....	69
Lampiran B-3 : Formulir Masukan -3 Pada Sistem Berjalan .....	70
Lampiran C : Rancangan Keluaran.....	71
Lampiran C-1 : Rancangan Keluaran -1 Pada Sistem Yang Diusulkan.....	72
Lampiran C-2 : Rancangan Keluaran -2 Pada Sistem Yang Diusulkan.....	73
Lampiran C-3 : Rancangan Keluaran -2 Pada Sistem Yang Diusulkan.....	74
Lampiran D : Rancangan Masukan .....	75
Lampiran D-1 : Rancangan Masukan -1 Pada Sistem Yang Diusulkan.....	76
Lampiran D-2 : Rancangan Masukan -2 Pada Sistem Yang Diusulkan.....	77
Lampiran D-3 : Rancangan Masukan -3 Pada Sistem Yang Diusulkan.....	78
Lampiran Surat Keterangan Riset .....	79

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Pelanggan.....	40
Tabel IV.2 : Tabel Barang .....	41
Tabel IV.3 : Tabel Pesanan.....	41
Tabel IV.4 : Tabel Isi.....	41
Tabel IV.5 : Tabel Nota .....	41
Tabel IV.6 : Tabel spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	42
Tabel IV.7 : Tabel Spesifikasi Basis Data Barang.....	43
Tabel IV.8 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	43
Tabel IV.9 : Tabel Spesifikasi Basis Data Isi .....	44
Tabel IV.10 : Tabel Spesifikasi Basis Data Nota.....	44

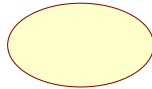
## DAFTAR SIMBOL

### 1. Use Case Diagram



#### Actor

Menggambarkan orang, sistem, atau *external entity / stakeholder* yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.



#### Use Case

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



#### Association

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

### 2. Class Diagram

#### Class

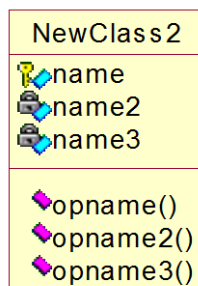
Menggambarkan keadaan attribute / property dari suatu objek.

Class memiliki tiga area pokok, yaitu : **ClassName**, **AttributeName**, dan **OperationName**.

**ClassName** menggambarkan nama dari class atau objek.

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

**OperationName** menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa objek vioudari class, yang mempengaruhi behavior.



### Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan lainnya, dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.



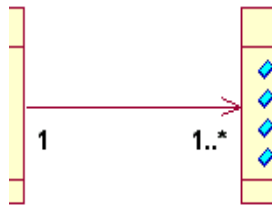
### Aggregate

Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain (secara logis mengandung objek lain).



### Multiplicity

Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung atau dengan yang lainnya.



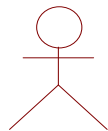
Contoh :

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

## 3. Sequence Diagram

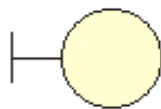
### Actor

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 dengan dunia luar.





### Control

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



### Entity

Mengambarkan 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 antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



### Return Message

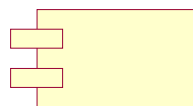
Menggambarkan pesan / hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



### Object

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

## 4. Component Diagram



### Component

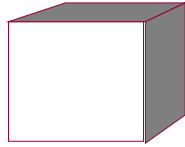
Menggambarkan modul yang berisi kode, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik *library* maupun *executable*, baik yang muncul pada *compile time*, *link time*, maupun *run time*.

### Dependency



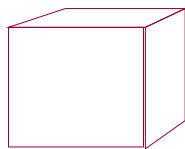
Menggambarkan bagaimana komponen-komponen saling berelasi.

## 5. Deployment Diagram



### Processor

Menggambarkan server, *workstation*, atau piranti keras lain yang digunakan untuk menyebarkan komponen dalam lingkungan.



### Device

Menggambarkan hardware / perangkat keras yang terhubung ke computer (server, workstation atau piranti keras lainnya).



### Connection

Menggambarkan hubungan antara node (processor / device)

## DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi .....	i
Kata Pengantar .....	ii
Daftar Gambar .....	iv
Daftar Lampiran .....	vi
Daftar Tabel .....	vii
Daftar Simbol .....	viii
Daftar Isi.....	xiii
<b>BAB I</b> <b>PENDAHULUAN</b>	
1. Latar Belakang .....	1
2. Masalah .....	2
3. Tujuan Penulisan .....	2
4. Batasan Masalah .....	3
5. Metode Penelitian .....	3
6. Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II</b> <b>LANDASAN TEORI</b>	
1. Konsep Sistem Informasi .....	9
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi .....	10
b. Konsep Sistem Informasi.....	10
2. Analisa dan perancangan	
Sistem Berorientasi Obyek dengan UML .....	10
a. UML .....	10
b. Analisa Sistem Beorientasi Obyek .....	12
1) Activity Diagram .....	12
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	14
3) Analisa Dokumen Masukan.....	14
4) Usecase Diagram .....	14
5) Deskripsi Usecase.....	16

c.	Perancangan Sistem Berorientasi Obyek.....	17
1)	ERD .....	17
2)	LRS .....	20
3)	Tabel .....	20
4)	Spesifikasi Basis Data .....	21
5)	Rancangan Dokumen Keluran.....	21
6)	Rancangan Dokumen Masukan .....	21
7)	Rancangan Layar Program .....	22
8)	Sequence Diagram.....	22
9)	Class Diagram (Entity Class) .....	24
3.	Teori Pendukung sesuai judul atau tema	
	Rancangan sistem .....	26
<b>BAB III</b>	<b>ANALISA SISTEM</b>	
1.	Tinjauan Organisasi .....	27
a.	Sejarah Berdirinya Organisasi.....	27
b.	Stuktur Organisasi .....	27
c.	Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab.....	28
2.	Analisa Proses .....	29
3.	Analisa keluaran.....	32
4.	Analisa Masukan .....	33
5.	Identifikasa kebutuhan .....	34
6.	Usecase Diagram.....	35
7.	Deskripsi Usecase .....	35
<b>BAB IV</b>	<b>RANCANGAN SISTEM</b>	
1.	Rancangan Basis Data .....	38
a.	ERD.....	38
b.	Transformasi ERD ke LRS .....	39
c.	LRS .....	40



d.	Tabel.....	40
1)	Tabel Pelanggan.....	41
2)	Tabel Barang.....	41
3)	Tabel Pesanan.....	41
4)	Tabel Isi.....	41
5)	Tabel Nota.....	41
e.	Spesifikasi Basis Data.....	41
2.	Rancangan Antar Muka .....	44
a.	Rancangan Dokumen Keluaran.....	44
b.	Rancangan Dokumen Masukan.....	45
c.	Rancangan Dialog Layar.....	46
1)	Struktur Tampilan .....	47
2)	Rancangan Layar.....	48
d.	Sequence Diagram .....	56
1)	Entry Data Barang.....	56
2)	Entry Data Pelanggan.....	57
3)	Entry Data Pesanan .....	58
4)	Cetak Nota.....	69
5)	Cetak Laporan Penjualan .....	60
3.	Rancangan Class Diagram ( Entity Class) .....	61
<b>BABV</b>	<b>PENUTUP</b>	
1.	Kesimpulan .....	62
2.	Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	63
Lampiran – A	: Keluaran Sistem Berjalan.....	64
Lampiran – B	: Masukan Sistem Berjalan.....	67
Lampiran – C	: Rancangan Keluaran.....	71
Lampiran –D	: Rancangan Masukan.....	75
Lampiran –E	: Surat Keterangan Riset.....	79