



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

Oleh:
ZUPRAN
NIM : 0822300255

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
FEBRUARI 2012



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
TUNAI PADA
TOKO SINTIA ELEKTRONIK**

**TUGAS AKHIR
Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya (untuk D3)**

Oleh:
ZUPRAN
NIM : 0822300255

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
FEBRUARI 2012

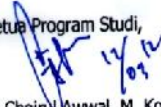



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

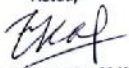
Nama : ZUPRAN
Nomor Induk Mahasiswa : 0822300255
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO
SINTIA ELEKTRONIK DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, 13 Februari 2012

Ketua Program Studi,

(Ibnu Choirul Awwal, M. Kom)


Dosen Pembimbing,

(Anisah, M. Kom)

Panitia Penguji :


Ketua,

(Eka Pebriyanto, M. Kom)

Anggota,

(Syafiqul Irwadi, M. Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjono, M. Sc)



Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

(Bambang Adiwinto, M. Kom)

ABSTRAKSI

Penjualan tunai merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap perusahaan, dimana baik dan tidaknya informasi yang dimiliki, akurat, cepat dan tepat akan berpengaruh pada proses kegiatan ataupun kinerja perusahaan, termasuk juga proses penjualan tunai yang dilakukan oleh Toko Sintia Elektronik.

Riset penulis pada Toko Sintia Elektronik tentang proses penjualan tunai masih menggunakan sistem secara manual, mulai dari proses pencatatan data sampai dengan pembuatan laporan. Untuk itu penulis mencoba mengatasinya dengan melakukan pengendalian atas sistem penjualan dengan cara mengkomputerisasi sistem penjualan untuk menghemat waktu dan biaya, sehingga tidak terjadi kerugian pada pihak perusahaan.

Diharapkan dengan adanya sistem informasi yang terkomputerisasi, proses penjualan tunai pada Toko Sintia Elektronik mengenai pengolahan data penjualan serta penyajian laporan yang terlambat dapat diatasi. Dengan demikian, kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data penjualan, pembuatan laporan dan pengambilan keputusan dapat berjalan dengan baik untuk meningkatkan kualitas yang dihasilkan.

KATA PENGANTAR

Pertama-tama sekali Penulis ingin mengucapkan syukur Alhamdulillah. Segala Puji dan Syukur yang sebesar-besarnya Penulis panjatkan kehadiran Allah S.W.T atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya yang telah memberikan kelancaran, kemudahan dan pertolongan kepada Penulis sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Adapun tujuan penulisan Tugas Akhir ini sebagai bagian dari syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang studi Diploma Tiga (DIII) Program Studi Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Dalam Penyusunan Tugas Akhir ini, Penulis mengambil judul: **“RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TUNAI PADA TOKO SINTIA ELEKTRONIK DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK”**.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, namun demikian penulis berharap semoga ini dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi STMIK ATMA LUHUR, khususnya untuk jurusan Manajemen Informatika juga kepada Toko Sintia Elektronik mudah-mudahan sistem penjualan tunai dapat digunakan dan dapat meningkatkan kinerja kerja.

Sebagai ungkapan rasa syukur, Penulis tidak lupa sampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berjasa dalam penulisan Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih Penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT, yang telah mengijinkan Penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini, karena hanya dengan ijin-Mu, semua hal yang ada didunia ini dapat terjadi.
2. Kedua orang tua ku tercinta yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan kepada saya, baik dalam bentuk moril, materil, do'a, semangat serta kasih sayang yang tulus. Semoga Tugas Akhir menjadi salah satu hal yang dapat membahagiakan dan membanggakan bagi kalian.
3. Bapak Dr. Moedjiono,M.Sc, selaku ketua STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal,M.Kom, selaku ketua program studi Manajemen Informatika.

5. Ibu Anisah, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan arahan serta petunjuk kepada penulis sehingga terselesaikan Tugas Akhir ini.
6. Untuk semua Dosen yang pernah mengajar Penulis ataupun tidak, terima kasih atas ilmunya yang diberikan selama ini.
7. Seluruh karyawan/ karyawan STMIK Atma Luhur.
8. Bapak Asak, selaku Pimpinan Toko Sintia Elektronik, terima kasih atas waktunya selama ini dalam memberikan informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman angkatan "08" STMIK Atma Luhur yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, terima kasih atas dukungan, bantuan serta do'anya selama ini.
10. Saudara-saudara dan teman-teman diluar kampus yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang selalu mendoakan dalam kelancaran penyusunan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati Penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak yang telah membaca Tugas Akhir ini.

Pangkalpinang, Februari 2011

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 : Simbol One To ONE.....	17
Gambar II.2 : Simbol One To Many	18
Gambar II.3 : Simbol Many To Many	18
Gambar II.4 : Class Diagram	23
Gambar II.5 : Contoh Association	24
Gambar III.1 : Struktur Organisasi	27
Gambar III.2 : Activity Diagram Proses Pendataan Barang	29
Gambar III.3 : Activity Diagram Proses Pemesanan Barang.....	30
Gambar III.4 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan.....	31
Gambar III.6 : Use Case Diagram.....	34
Gambar IV.1 : ERD.....	38
Gambar IV.2 : Transformasi Diagram ER ke LRS.....	39
Gambar IV.3 : LRS	40
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan	49
Gambar IV.5 : RancanganTampilan Layar Form Menu Utama	50
Gambar IV.6 : Rancangan Tampilan Layar Menu Master.....	50
Gambar IV.7 : Rancangan Tampilan Layar Entry Data Pelanggan	51
Gambar IV.8 : Rancangan Tampilan Layar Entry Data Barang	51
Gambar IV.9 : Rancangan Tampilan Layar Menu Transaksi	52
Gambar IV.10 : Rancangan Tampilan Layar Entry Data Pesanan.....	52
Gambar IV.11 : Rancangan Tampilan Layar Cetak Nota	53
Gambar IV.12 : Rancangan Tampilan Layar Cetak Nota Kontan	54
Gambar IV.13 : Rancangan Tampilan Layar Menu Laporan Penjuala	55
Gambar IV.14 : Rancangan Tampilan Layar Cetak Laporan Penjualan	55
Gambar IV.15 : Sequence Entry Pelanggan.....	56
Gambar IV.16 : Sequence Entry Barang.....	57
Gambar IV.17 : Sequence Entry Pesanan	58
Gambar IV.18: Sequence Cetak Nota	59

Gambar IV.19: Sequence Cetak Nota Kontan	60
Gambar IV.20 : Sequence Cetak Laporan Penjualan.....	61
Gambar IV.21 : Class Diagram.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran -A	: Keluaran Sistem Berjalan.....	65
Lampiran A-1	: Nota.....	66
Lampiran A-2	: Laporan Penjualan.....	67
Lampiran -B	: Masukan Sistem Berjalan.....	68
Lampiran B-1	: Data Barang.....	69
Lampiran B-2	: Data Pesanan.....	70
Lampiran -C	: Rancangan Keluaran.....	71
Lampiran C-1	: Nota.....	72
Lampiran C-3	: Laporan Penjualan.....	73
Lampiran -D	: Rancangan Masukan.....	74
Lampiran D-1	: Data Barang.....	75
Lampiran D-2	: Data Pelanggan.....	76
Lampiran D-2	: Data Pesanan.....	77
Lampiran -E	: Lembar Bimbingan.....	78

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV. 1: Tabel Pelanggan.....	40
Tabel IV. 2: Tabel Pesanan	41
Tabel IV. 3: Tabel Pesan.....	41
Tabel IV. 4: Tabel Barang.....	41
Tabel IV. 5: Tabel Nota	41
Tabel IV. 6: Tabel DetailNota.....	42
Tabel IV. 7: Tabel Nota Kontan.....	42
Tabel IV. 8: Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	42
Tabel IV. 9: Spesifikasi Basis Data Barang.....	43
Tabel IV. 10: Spesifikasi Basis Data Pesanan	43
Tabel IV.11: Spesifikasi Basis Data Pesan	44
Tabel IV.12: Spesifikasi Basis Data Nota.....	44
Tabel IV.13: Spesifikasi Basis DetailNota.....	45
Tabel IV.14: Spesifikasi Basis Data Nota Kontan.....	46

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Swimlane

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan



Start State

Menggambarkan Awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity

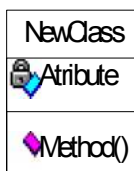
Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



Transition State

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

2. Simbol Class diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama class, atribut, method.

Nama

menggambarkan nama dari class/objek.

Atribut

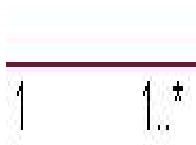
menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tersebut.

Method

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

Association Class

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



Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satudengan 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. Use Case Diagram



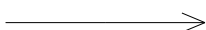
Actor

Menggambarkan orang atau system yang menyediakan atau menerima informasi dari system 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

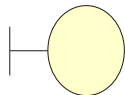
Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case

4. Sequence Diagram



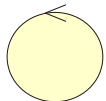
Actor

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.



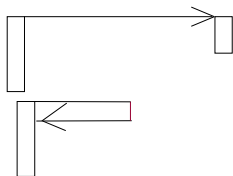
Control

Menggambarkan “perilaku mengatur“, mengkoordinasi perilaku system dan dinamika dari suatu system, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu system.



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 yang informasinya harus disimpan.

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
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	1
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Batasan Masalah.....	2
5. Metode Penelitian.....	2
6. Sistematika Penulisan	5
BAB-II LANDASAN TEORI.....	6
1. Konsep Sistem Informasi	6
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi.....	6
b. Konsep Sistem Informasi	7
2. Analisa dan Perancangan Sistem	
Berorientasi Obyek dengan UML	7
a. UML.....	8
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek	9
1) Activity Diagram	9
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	13
3) Analisa Dokumen Masukan.....	13
4) Usecase Diagram	13

5) Deskripsi Diagram	16
c. Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	16
1) ERD.....	16
2) LRS	18
3) Tabel	19
4) Spesifikasi Basis Data	19
5) Rancangan Dokumen Keluaran	20
6) Rancangan Dokumen Masukan	20
7) Rancangan Layar Program.....	20
8) Sequence Diagram	20
9) Class Diagram (Entity Class).....	22
3. Teori Pendukung Penjualan Tunai	24
a. Pengertian Penjualan Tunai	24
b. Sistem Penjualan Tunai.....	24
BAB-III ANALISA SISTEM.....	26
1. Tinjauan Organisasi	26
a. Sejarah Berdirinya Organisasi	26
b. Struktur Organisasi	26
1) Bentuk bagan struktur organisasi	27
2) Tugas dan wewenang struktur organisasi.....	27
2. Analisa Proses	28
a. Proses Bisnis	28
b. Activity Diagram.....	29
3. Analisa Keluaran.....	31
4. Analisa Masukan.....	32
5. Identifikasi Kebutuhan.....	33
6. Usecase Diagram	35
7. Deskripsi Usecase	35

BAB-IV	RANCANGAN SISTEM.....	38
1.	Rancangan Basis Data.....	38
	a. ERD.....	38
	b. Transformasi ERD ke LRS	39
	c. LRS	40
	d. Tabel	40
	e. Spesifikasi Basis Data.....	42
2.	Rancangan Antarmuka	46
	a. Rancangan Dokumen Keluaran	46
	b. Rancangan Dokumen Masukan	47
	c. Rancangan Dialog Layar	49
	1) Struktur Tampilan	49
	2) Rancangan Layar	50
	d. Sequence Diagram	56
3.	Rancangan Class Diagram (Entity Class)	62
BAB-V	PENUTUP	58
1.	Kesimpulan	58
2.	Saran.....	58
Daftar Pustaka.....		76
Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan.....		77
Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan		80
Lampiran-C, Rancangan Keluaran.....		83
Lampiran-D, Rancangan Masukan		88
Lampiran-E, Lembar Bimbingan		93

