

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI M-
COMMERCE PADA WARUNG MAKAN CAHAYA LAUT BERBASIS
ANDROID**



LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Oleh :

	NIM	NAMA
1.	1522500036	PIPI CITRA CAHAYA
2.	1622500040	HERFIKA APRIANI
3.	1522500083	ARFIANTI

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG
2018/2019**



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

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Sarata 1
Judul : **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI M-COMMERCE PADA WARUNG MAKAN CAHAYA LAUT BERBASIS ANDROID**

	NIM	NAMA
1.	1522500036	PIPI CITRA CAHAYA
2.	1622500040	HERFIKA APRIANI
3.	1522500083	ARFLANTI

Pangkalpinang, 03 Januari 2019

Menyetujui,
Pembimbing


Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN 0214107701

Pembimbing Lapangan,


Marvati

Mengetujui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


Ockta Rizan, S.Kom, M.Kom.
NIDN 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. PIPI CITRA CAHAYA (1522500036)
2. HERFIKA APRIANI (1622500040)
3. ARFIANTI (1522500083)

Telah melaksanakan kegiatan kuliah praktek dari **15 Oktober 2018** sampai dengan **14 Januari 2018** dengan baik.

Nama Instansi : Warung Makan Cahaya Laut
Alamat : Jalan Raya Desa Batu Betumpang, Kecamatan Pulau Besar ,
Kabupaten Bangka Selatan, Kepulauan Bangka Belitung

Pimpinan/Pemilik Perusahaan

Pangkalpinang ,4 Januari 2018



Maryati

ABSTRACT

The progress of information technology is experiencing rapid development leading us to always go ahead and keep up with developments. In the current era, the need for online sales (M-Commerce) is starting to develop fast and getting better every day also making improvements to the way marketing and service access is easier for consumers. The Warung Laut food stall is a food stall engaged in sales that provides fast food. The purpose of this study was to analyze the problems that exist in marine light food stalls, namely regarding the sales system that is running at sea food stalls, analyzing food stalls information needs and designing sales information systems. The methodology used is the waterfall method. The method of analysis carried out in this study is the technique of observation, interviews and documentation. While the design method used is Object Oriented Analysis and Design (OOAD). The results achieved are in the form of a sales information system for food stalls in the form of application design to handle the sales system which has been done manually. Computerized sales information system can improve existing sales procedures and overcome problems that arise in the old sales system.

Keywords: M-commerce, analysis and design, sales information system, waterfall, Object Oriented Analysis and Design (OOAD)



ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat menuntun kita untuk selalu maju dan mengikuti perkembangan. Pada era saat ini kebutuhan terhadap penjualan secara *online* (*M-Commerce*) ini mulai berkembang cepat dan semakin baik setiap harinya juga melakukan peningkatan terhadap cara pemasaran dan pelayanan akses semakin mudah kepada para konsumennya. Warung makan Cahaya Laut merupakan warung makan bergerak dibidang penjualan yang menyediakan makanan cepat saji. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis masalah-masalah yang ada pada warung makan cahaya laut , yaitu mengenai sistem penjualan yang sedang berjalan pada warung makan cahaya laut, menganalisis kebutuhan informasi warung makan dan merancang sistem informasi penjualan. Metodologi yang digunakan adalah metode *waterfall*. Metode analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan metode perancangan yang digunakan adalah Object Oriented Analysis and Design (OOAD). Hasil yang dicapai adalah berupa sistem informasi penjualan bagi warung makan dalam bentuk perancangan aplikasi untuk menangani sistem penjualan yang selama ini masih dilakukan secara manual. Sistem informasi penjualan yang terkomputerisasi dapat memperbaiki prosedur penjualan yang sudah ada dan mengatasi masalah-masalah yang timbul pada sistem penjualan yang lama.

Kata kunci: *M-commerce*, analisis dan perancangan, sistem informasi penjualan, *waterfall*, Object Oriented Analysis and Design (OOAD)



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Mahas Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia dan izin-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek (KP) dengan judul “Sistem Informasi M-Commerce Berbasis Android Pada Warung Makan Cahaya Laut” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa Laporan Kerja Praktek ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun akan senantiasa penulis harapkan.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa Laporan Kerja Praktek ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Kedua orangtuaku yang tercinta, yang selalu memberikan dukungan baik moral, materi, doa, semangat dan kasih sayangnya.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
7. Hilyah Magdalena, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan bantuan kepada penulis sehingga Laporan Kerja Praktek ini dapat terselesaikan.
8. Teman-teman dan seperjuangan dalam mengerjakan Laporan Kerja Praktek (KP) ini.
9. Pihak Warung Makan Cahaya Laut yang bersedia memberikan bantuan data dan informasi yang dibutuhkan pada penulis dalam melakukan riset.

Diharapkan sekiranya Lapora Kerja Praktek (KP) ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang nantinya akan menulis Laporan Kerja Praktek (KP) dengan topic yang sama.

Pangkalpinang, 27 Desember 2018

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRACTION	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Model Penelitian	4
2.2 Metode Penelitian	5
2.3 <i>Tools</i>	5
2.3.1 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	5
2.3.2 <i>Mobile</i>	5
2.3.3 <i>Android</i>	5

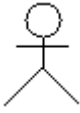


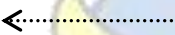
2.3.4	<i>Eclipse</i>	6
2.3.5	<i>PHP</i>	6
2.3.6	<i>MySQL</i>	6
2.3.7	<i>Java</i>	6
2.3.8	<i>Android Development (ADT)</i>	6
2.3.9	<i>Java Development Kit (JDK)</i>	7
2.4	Penelitian Terdahulu.....	7
BAB III ORGANISASI		10
3.1	Profil Warung Makan Cahaya Laut.....	10
3.2	Struktur Organisasi.....	10
3.2.1	Struktur Organisasi.....	11
3.2.2	Tugas dan Wewenang.....	11
3.3	Visi dan Misi.....	11
3.3.1	Visi.....	11
3.3.2	Misi.....	12
BAB IV PEMBAHASAN		13
4.1	Analisa Proses.....	13
4.1.1	Proses Bisnis.....	13
4.1.2	<i>Activity Diagram</i>	14
4.2	Analisa Dokumen.....	17
4.2.1	Analisa Dokumen Keluaran.....	17
4.2.2	Analisa Dokumen Masukan.....	17
4.3	Perancangan yang diusulkan.....	19
4.3.1	Identifikasi Kebutuhan.....	19
4.3.2	<i>Package Diagram</i>	20
4.3.3	<i>Use Case Diagram</i>	21
4.3.4	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	22
4.4	Rancangan Basis Data.....	26
4.4.1	<i>Entity relationship Diagram (ERD)</i>	26
4.4.2	<i>Transformasi ERD ke LRS</i>	27
4.4.3	LRS.....	28
4.4.4	Tabel.....	28

4.4.5 Spesifikasi Basis Data.....	30
4.5 Rancangan Struktur	34
4.6 Rancangan Layar	35
4.7 <i>Sequence Diagram</i>	44
4.7 <i>Class Diagram</i>	58
BAB V PENUTUP.....	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60





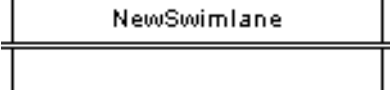



DAFTAR SIMBOL

Simbol *Use Case Diagram*

Gambar	Keterangan
	Actor menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).
	Use Case menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun
	Associations menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>use case</i>
	Extends Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.

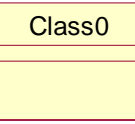

Simbol *Activity Diagram*

Gambar	Keterangan
	Start Point adalah simbol yang menyatakan awal dari aktifitas
	End Point adalah simbol yang menyatakan akhir dari aktifitas
	Activity adalah simbol yang menggambarkan aktifitas yang dilakukan pada sistem
	Decision adalah simbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar/salah
	Swimlane menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri
	Transition State menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> , dua <i>activity</i> ataupun antara <i>state</i> dan <i>activity</i>


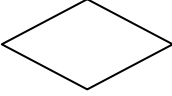

Simbol Sequence Diagram

Gambar	Keterangan
	Actor menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem
	Boundary menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar
	Object Message menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
	Message to Self menggambarkan pesan/hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
	Object menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan
	Control mengatur aliran dari informasi untuk sebuah scenario

Simbol Class Diagram

Gambar	Keterangan
	Class merupakan penggambaran dari <i>class name</i> , <i>attribute</i> , atau <i>property</i> atau data dan method atau <i>function</i> atau <i>behavior</i> .
	Asociation menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah.

Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Gambar	Keterangan
	<i>Entitas</i> merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangan perlu disimpan di basis data.
	<i>Relationship</i> merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.
	<i>Garis</i> yang menghubungkan entitas dengan <i>relationship</i> .



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Tahapan Model.....	4
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi.....	10
Gambar 4.1 : <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Produk.....	14
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Penjualan Produk di Warung Makan Cahaya Laut Secara Langsung	15
Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Penjualan Produk melalui Telepon Seluler.....	16
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	17
Gambar 4.5 : <i>Package Diagram</i>	20
Gambar 4.6 : <i>Use Case Diagram</i> Master	21
Gambar 4.7 : <i>Use Case Diagram</i> Transaksi.....	21
Gambar 4.8 : <i>Use Case Diagram</i> Laporan	22
Gambar 4.9 : <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	26
Gambar 4.10 : <i>Transformasi</i> ERD ke LRS	27
Gambar 4.11 : <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	28
Gambar 4.12 : Rancangan Struktur	34
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Menu Utama	35
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Login Bagian Penjualan	35
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Entry Karyawan.....	36
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Entry Produk	36
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Lihat Pelanggan.....	37
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Entry Biaya Kirim	37
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Lihat Pesanan	38
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Cetak Nota Kirim	38
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	39
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Entry Pelanggan	39
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Login Pelanggan.....	40
Gambar 4.24 : Rancangan Layar Entry Pesanan.....	41
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Login Pemilik Warung.....	42
Gambar 4.26 : Rancangan Layar Lihat Produk.....	42

Gambar 4.27 : Rancangan Layar Lihat Karyawan	43
Gambar 4.28 : Rancangan Layar Lihat Laporan Penjualan	43
Gambar 4.29 : <i>Sequence Diagram</i> Login Bagian Penjualan	44
Gambar 4.30 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Karyawan	45
Gambar 4.31 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Produk	46
Gambar 4.32 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan	47
Gambar 4.33 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Biaya Kirim.....	48
Gambar 4.34 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Lihat Pesanan	49
Gambar 4.35 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota Kirim.....	49
Gambar 4.36 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Laporan Penjualan	50
Gambar 4.37 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Pelanggan.....	51
Gambar 4.38 : <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan	52
Gambar 4.39 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan	53
Gambar 4.40 : <i>Sequence Diagram</i> Login Pemilik Warung.....	54
Gambar 4.41 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk	55
Gambar 4.42 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Karyawan.....	56
Gambar 4.43 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Laporan Penjualan.....	57
Gambar 4.44 : <i>Class Diagram</i>	58



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Pelanggan	28
Tabel 4.2 Tabel Karyawan	29
Tabel 4.3 Tabel Pesanan	29
Tabel 4.4 Tabel Pilih.....	29
Tabel 4.5 Tabel Produk.....	29
Tabel 4.6 Tabel Kirim.....	29
Tabel 4.7 Tabel Nota Kirim.....	30
Tabel 4.8 Tabel Biaya Kirim	30
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	30
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Karyawan	31
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pesanan	31
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pilih.....	31
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Produk.....	32
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Kirim.....	32
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Nota Kirim	33
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Biaya Kirim.....	33



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 : Laporan Penjualan	62
Lampiran A-2 : Nota Penjualan.....	63

