

**SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN KOPI DI *SKY COFFE* NUSANTARA
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *FAST***



LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Oleh :

NIM

1. 1622500038
2. 1522500121
3. 1522500146

NAMA

ASHARY GUSTI SAPUTRA
RIZKI RAMADHAN PUTRA
JOSEPH BROSTITO SAIYA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018/2019**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN KOPI DI SKY COFFEE
NUSANTARABERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE FAST**

NIM
1. 1622500038
2. 1522500121
3. 1522500146

NAMA
ASHARY GUSTI SAPUTRA
RIZKI RAMADHAN PUTRA
JOSEPH BROSTITO SAIYA

Pangkalpinang 8 Januari 2019

Menyetujui,
Pembimbing

Sarwindah, S.Kom, M.M
NIDN : 0212068601

Pembimbing
Lapangan,

NIP :-

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

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



Abstrak

Saat ini bisnis makanan sudah semakin menjamur di kalangan pengusaha sehingga menyebabkan persaingan semakin ketat. Selain masalah strategi pasar untuk mengatasi persaingan di usaha kuliner, pengelola atau pemilik usaha sering mengalami kendala dalam mengatur laporan dan pembukuan mengenai persediaan bahan baku. Pencatatan dan pengaturan bahan baku untuk usaha kuliner sangat diperlukan untuk mengatasi atau mencegah pembelian bahan baku yang berlebihan sehingga mengalami kerusakan dan tidak dapat terpakai lagi sehingga menimbulkan kerugian dalam usaha, dalam menjalankan usahanya, pemilik SKY COFFE NUSANTARA masih menggunakan sistem paper-based atau pencatatan manual yang memiliki resiko rusak maupun hilang. Untuk mempermudah melakukan pemesanan dan pembayaran, maka SKY COFFE NUSANTARA ingin menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dengan mengimplementasikan system baru yang berbasis web agar pelanggan mudah mengetahui menu yang disediakan SKY COFFE NUSANTARA. Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah menggunakan metode pengembangan FAST. Metodologi FAST adalah sebuah kerangka kerja yang cukup fleksibel untuk berbagai jenis proyek dan strategi, kami membuat Web dengan PHP singkatan dari bahasa (scripting language) yang dirancang secara khusus untuk penggunaan pada Web. PHP adalah tool anda untuk pembuatan web dinamis. Kaya akan fitur yang membuat perancangan web dan pemrograman lebih mudah, dan tujuan kami adalah Membangun web dalam manajemen persediaan bahan baku SKY COFFE NUSANTARA.

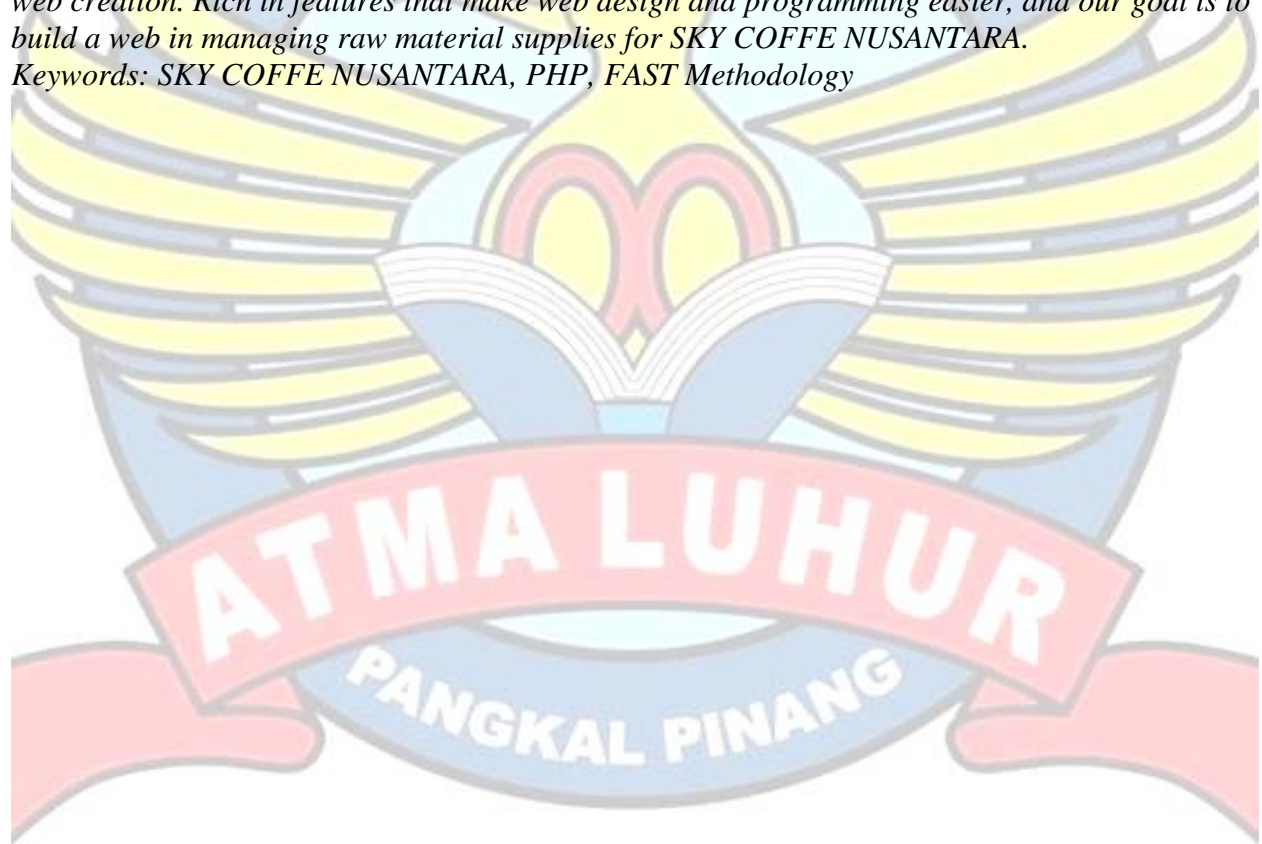
Kata kunci: SKY COFFE NUSANTARA, PHP, Metodologi FAST



Abstract

At present the food business is increasingly mushrooming among businessmen, causing competition to be even tighter. In addition to the problem of market strategy to overcome competition in culinary business, managers or business owners often experience obstacles in managing reports and bookkeeping regarding raw material inventories. Recording and regulating raw materials for culinary efforts is very necessary to overcome or prevent excessive purchases of raw materials so that they are damaged and can no longer be used to cause losses in business, in running their business, owners of SKY COFFE NUSANTARA still use paper-based systems or manual recording which has a risk of damage or loss. To make it easier to place an order and payment, SKY COFFE NUSANTARA wants to use technology in a marketing strategy by implementing a new web-based system so that customers easily find out the menus provided by SKY COFFE NUSANTARA. The method used in developing this software is to use the FAST development method. The FAST methodology is a framework that is flexible enough for various types of projects and strategies, we create a Web with PHP stands for a language (scripting language) designed specifically for use on the Web. . PHP is your tool for dynamic web creation. Rich in features that make web design and programming easier, and our goal is to build a web in managing raw material supplies for SKY COFFE NUSANTARA.

Keywords: SKY COFFE NUSANTARA, PHP, FAST Methodology



KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya berupa kesehatan, kesempatan serta pengetahuan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan kuliah praktek ini yang berjudul **“SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN KOPI DI SKY COFFE NUSANTARA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE FAST”**.

Dengan selesainya laporan kuliah praktek ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada kami. Untuk itu kami mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
2. Bapak Drs. Djaetun H.S, selaku pendiri Yayasan Atma Luhur.
3. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku ketua program studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur.
4. Ibu Sarwindah, S.Kom, M.M selaku pembimbing Kuliah Praktek.
5. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada kami baik secara moral maupun materi.
6. Teman-teman dan seperjuangan dalam mengerjakan Laporan Kuliah Praktek (KP).

Penulis menyadari bahwa laporan kuliah praktek lapangan ini masih memiliki banyak sekali kekurangan di dalamnya, sehingga dalam kesempatan kali ini juga penulis bermaksud untuk meminta saran dan masukan dari semua pihak demi terciptanya laporan kuliah praktek yang lebih baik lagi. Penulis juga berharap agar laporan kuliah praktek lapangan yang telah penulis susun ini bisa bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa dan para pembaca.

Pangkalpinang, 10 Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Dan Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	4
2.2 Pengertian Sistem.....	8
2.2.1 Pengertian Informasi.....	8
2.2.2 Pengertian Sistem Informasi.....	8
2.3 Pengertian Persediaan.....	8
2.4 Pengertian Bahan Baku.....	9
2.5 Pengertian Website.....	11
2.6 Pengertian PHP.....	12
2.7 Pengertian MySQL.....	12
2.8 Adobe Dreaweaver.....	13
2.9 XAMPP.....	14
2.10 HTML.....	14
BAB III ORGANISASI	
3.1 Sejarah Tempat.....	15

3.2 Struktur Organisasi	17
3.3 Tugas Dan Fungsi	18

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Proses Bisnis	22
4.2 Activity Diagram	24
4.3 Analisa Keluaran.....	28
4.4 Analisa Masukan.....	29
4.5 Identifikasi kebutuhan.....	31
4.6 Use Case Diagram.....	34
4.7 Deskripsi Use Case	37
4.8 Rancangan Data Base	40
4.8.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	40
4.8.2 Transformasi ERD ke LRS	41
4.8.3 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	42
4.8.4 Tabel	43
4.8.5 Tabel Spesifikasi Basis Data	45
4.9 Rancangan Layar	51
4.10 Sequence Diagram	56
4.11 Class Diagram.....	63

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
Daftar Pustaka	65
Lampiran.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengembangan Metodologi <i>FAST</i>	4
Gambar 3.1 Struktur Organisasi di <i>SKY COFFE NUSANTARA</i>	17
Gambar 3.2 Foto Tampak Depan <i>SKY COFFE NUSANTARA</i>	19
Gambar 3.3 Foto Proses Pembuatan Kopi	20
Gambar 3.4 Foto Kopi Yang Sudah Jadi	21
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Pengecekan Persediaan.....	24
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan	25
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran	26
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Laporan.....	27
Gambar 4.5 <i>Package Diagram</i>	31
Gambar 4.6 Use Case Diagram Master.....	34
Gambar 4.7 Use Case Diagram Transaksi	35
Gambar 4.8 Use Case Diagram Laporan	36
Gambar 4.9 Entity Relationship Diagram (ERD)	40
Gambar 4.10 Transformasi ERD ke LRS	41
Gambar 4.11 LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	43
Gambar 4.12 Rancangan Layar Login	51
Gambar 4.13 Rancangan Layar Home	51
Gambar 4.14 Rancangan Layar Menu	52
Gambar 4.15 Rancangan Layar Bahan Baku	51
Gambar 4.16 Rancangan Layar Supplier	53
Gambar 4.17 Rancangan Layar Pesanan.....	53
Gambar 4.18 Rancangan Layar Nota.....	54
Gambar 4.19 Rancangan Layar Surat Jalan	54
Gambar 4.20 Rancangan Cetak Laporan	55
Gambar 4.21 Sequence Diagram Login.....	56
Gambar 4.22 Sequence Diagram Menu	57
Gambar 4.23 Sequence Diagram Bahan Baku	58
Gambar 4.24 Sequence Diagram Nota.....	59
Gambar 4.25 Sequence Diagram Pesanan	60
Gambar 4.26 Sequence Diagram Supplier	61
Gambar 4.27 Sequence Diagram Surat Jalan.....	62
Gambar 4.28 Class Diagram	63

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Supplier.....	40
Tabel 4.2 Tabel Pesanan	40
Tabel 4.3 Tabel Nota.....	40
Tabel 4.4 Tabel Surat Jalan.....	41
Tabel 4.5 Tabel Ada.....	41
Tabel 4.6 Tabel Bahan Baku.....	41
Tabel 4.7 Tabel Punya	41
Tabel 4.8 Tabel Menu	42
Tabel 4.9 Tabel Spesifikasi Basis Data Supplier	43
Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	43
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Nota	44
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Jalan	45
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Ada	45
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Bahan Baku	46
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Punya.....	47
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Menu	47





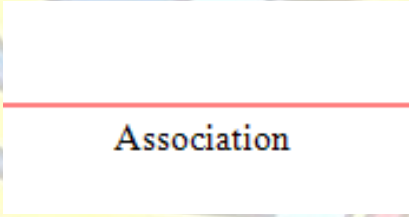
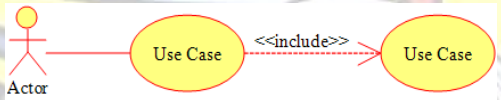
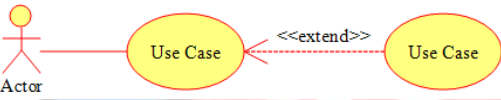
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Bahanbaku.....	67
Lampiran A-2 Supplier	68
Lampiran A-3 Menu	69
Lampiran B-1 Pesanan.....	71
Lampiran B-2 Nota	72
Lampiran B-3 Surat Jalan	73
Lampiran B-4 Laporan Pembelian.....	74
Lampiran C-1 Pesanan.....	76
Lampiran C-2 Nota	77
Lampiran C-3 Surat Jalan	78
Lampiran C-4 Laporan.....	79
Lampiran D-1 Supplier	81
Lampiran D-2 Menu	82








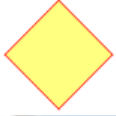
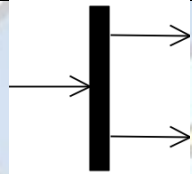
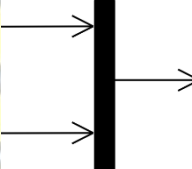
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Use Case Diagram*

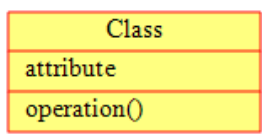
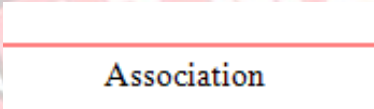
No	Simbol	Keterangan
1		<p>Use case</p> <p>Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
2		<p>Actor</p> <p>Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.</p>
3		<p>Association</p> <p>Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan <i>use case</i> atau <i>use case</i> dengan <i>use case</i>.</p>
4		<p>Include</p> <p>Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.</p>
5		<p>Extend</p> <p>Menunjukkan suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.</p>

2. Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1		<p>Initial Node</p> <p>Merupakan simbol untuk memulai <i>Activity diagram</i>.</p>
2		<p>Activity Final Node</p> <p>Merupakan simbol untuk mengakhiri <i>Activity diagram</i>.</p>
3		<p>Swimline</p> <p>Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan <i>actor</i>.</p>


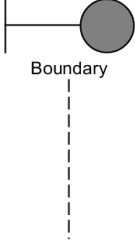

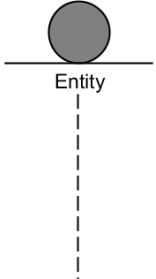
4		Activity Activity juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.
5		Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara activity.
6		Decision Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.
7		Fork (Percabangan) Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.
8		Join (Penggabungan) Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

3. Simbol Class Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Class Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2		Association Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara class.

4. Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Keterangan
----	--------	------------

1		<p>tor</p> <p>Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.</p>
2		<p>Boundary</p> <p>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.</p>
3		<p>Control</p> <p>Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.</p>
4		<p>Entity</p> <p>Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>

