

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
DEKORASI PADA D'MOST PARTY PLANNER PANGKALPINANG
BERBASIS WEB

LAPORAN KERJA PRAKTEK



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2019 / 2020



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata I
Judul : PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
DEKORASI PADA D'MOST PARTY PLANNER
PANGKALPINANG BERBASIS WEB

| Nim | Nama |
|---------------|------------------|
| 1. 1622500080 | NUR AZWANI |
| 2. 1622500060 | NOVITA SARI |
| 3. 1622500154 | FEGGY FEBRIANIKA |

Menyetujui,
Pembimbing

Sarwindah, S.Kom, M.M
NIDN 0212068601

Pangkalpinang, 27 Desember 2019
Pembimbing Lapangan

Muhammad Okto Prahademulia

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

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



LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Nur Azwani : 1622500080
2. Novita Sari : 1622500060
3. Feggy Febrianika : 1622500154

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **08 oktober 2019** sampai dengan **20 Desember 2019** dengan baik.

Nama Instansi : *D'MOST PARTY PLANNER*

Alamat : Jl. Mentok Gg. Kenali Asam No.2,
Pangkalpinang.



Muhammad Okto Prahademulia

ABSTRAKSI

D'MOST PARTY PLANNER salah satu penyedia jasa dekorasi party yang unik dan menarik untuk menjadikan acara menjadi lebih istimewa dan berkesan jasa dekorasi dapat memuaskan keinginan anda. pemesanan jasa dekorasi ini memudahkan pelanggan melakukan pemesanan dekorasi secara online dan memudahkan pemilik jasa untuk mengelola pemesanan. dalam sebuah penelitian untuk memudahkan menganalisis menggunakan metode (rapid application development) RAD dengan menggunakan metode ini lebih mudah dipahami untuk membuat sebuah sistem yang akan dikembangkan RAD adalah adaptasi dari model air terjun versi kecepatan tinggi dengan menggunakan model air terjun untuk pengembangan setiap komponen perangkat lunak Jika kebutuhan perangkat lunak dipahami dengan baik dan lingkup perangkat lunak dibatasi dengan baik sehingga tim dapat menyelesaikan pembuatan perangkat lunak dengan waktu yang pendek dan untuk memudahkan mengambil keputusan dalam pengembangan sistem ini . hasil dari pengembangan sistem pemesanan dekorasi berbasis web ini lebih memudahkan masyarakat untuk memesan jasa dekorasi serta menghemat waktu dan biaya dalam memesan dan memudahkan pemilik jasa dekorasi dalam mengolah data pesanan maupun keuangan, dengan system yang akan dibangun diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak D'MOST PARTY PLANNER seperti paket acara yang sering dipesan, atau pelanggan yang sering menggunakan jasa D'MOST PARTY PLANNER, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan dan memajukan usaha D'MOST PARTY PLANNER

Kata kunci—D'MOST PARTY PLANNER, Pemesanan, RAD

KATA PENGANTAR

Dengan puji dan syukur penulis atas kehadirat Allah SWT karena dengan berkah dan karunianya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek (KP) yang berjudul “PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DEKORASI PADA *D’MOST PARTY PLANNER* BERBASIS WEB”.

Laporan Kuliah Praktek (KP) ini disusun dengan tujuan supaya mempermudah dan mempercepat pelayanan dalam pemesanan pada *D’MOST PARTY PLANNER*. Penelitian ini dibuat agar bermanfaat bagi peneliti, owner beserta karyawan pada *D’MOST PARTY PLANNER*.

Penulis menyadari bahwa Laporan Kuliah Praktek (KP) ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari pula bahwa Laporan Kuliah Praktek (KP) ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
2. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc. selaku ketua STMIK ATMA LUHUR
3. Ibu Sarwindah, S.Kom, M.M selaku pembimbing materi dalam penulisan Laporan Kerja Praktek (KP) ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK ATMA LUHUR yang telah memberikan bekal ilmu dan bantuan kepada kami sehingga dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek (KP) ini.
5. Kepada Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual, karena do’a dan restunya kami dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan penelitian ini sehingga kami dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.

6. Rekan Mahasiswa STMIK ATMA LUHUR jurusan SISTEM INFORMASI terima kasih atas motivasi dan bantuannya.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari ALLAH SWT. Akhirnya, penulis berharap semoga hasil yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain.

Pangkalpinang, 13 Desember 2019

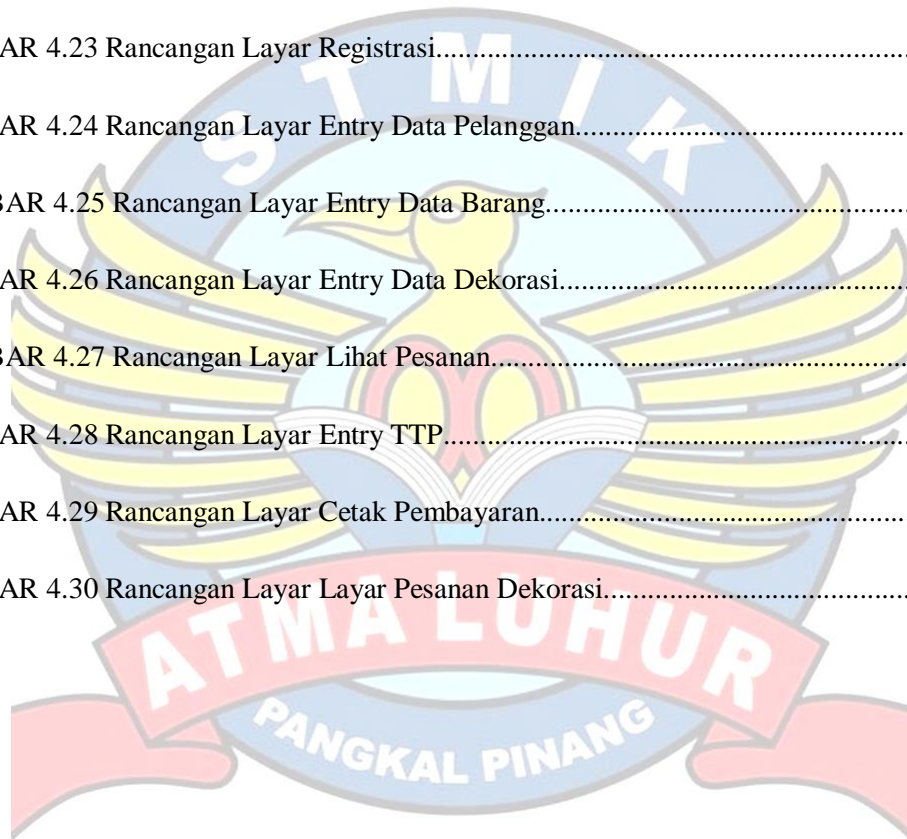


Penulis

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| GAMBAR 2.1 MODEL RAD..... | 2 |
| GAMBAR 3.1 MODEL RAD..... | 9 |
| GAMBAR 4.1 Struktur Organisasi dalam <i>D'MOST PARTY PLANNER</i> | 16 |
| GAMBAR 4.2 Activity Diagram proses pencatatan pesanan..... | 18 |
| GAMBAR 4.3 Activity Diagram proses transaksi..... | 19 |
| GAMBAR 4.4 Activity Diagram laporan pembukuan..... | 20 |
| GAMBAR 4.5 Package Diagram Admin dan Pelanggan..... | 26 |
| GAMBAR 4.6 Usecase Diagram Pelanggan..... | 26 |
| GAMBAR 4.7 Usecase Diagram Admin..... | 27 |
| GAMBAR 4.8 Usecase Diagram Owner..... | 28 |
| GAMBAR 4.9 Entity Relationship Diagram (ERD)..... | 35 |
| GAMBAR 4.10 Transformasi ERD ke LRS..... | 36 |
| GAMBAR 4.11 Logical Record Structure (LRS)..... | 37 |
| GAMBAR 4.12 Class Diagram..... | 38 |
| GAMBAR 4.13 Struktur Tampilan Layar..... | 39 |
| GAMBAR 4.14 Sequence Diagram Login Admin..... | 40 |
| GAMBAR 4.15 Sequence Diagram Entry Jenis Dekorasi | 51 |
| GAMBAR 4.16 Sequence Diagram Registrasi..... | 52 |
| GAMBAR 4.17 Sequence Diagram Login Pelanggan..... | 53 |

| | |
|--|----|
| GAMBAR 4.18 Sequence Diagram Entry dan Lihat Pesanan | 54 |
| GAMBAR 4.19 Sequence Diagram Entry Pembayaran..... | 55 |
| GAMBAR 4.20 Sequence Diagram Laporan Pemesanan..... | 56 |
| GAMBAR 4.21 Sequence Diagram TTP..... | 57 |
| GAMBAR 4.22 Rancangan Layar Login Admin..... | 58 |
| GAMBAR 4.23 Rancangan Layar Registrasi..... | 58 |
| GAMBAR 4.24 Rancangan Layar Entry Data Pelanggan..... | 59 |
| GAMBAR 4.25 Rancangan Layar Entry Data Barang..... | 59 |
| GAMBAR 4.26 Rancangan Layar Entry Data Dekorasi..... | 60 |
| GAMBAR 4.27 Rancangan Layar Lihat Pesanan..... | 60 |
| GAMBAR 4.28 Rancangan Layar Entry TTP..... | 61 |
| GAMBAR 4.29 Rancangan Layar Cetak Pembayaran..... | 61 |
| GAMBAR 4.30 Rancangan Layar Layar Pesanan Dekorasi..... | 62 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--------------|----------------------------|
| Lampiran A | : Dokumen Analisa keluaran |
| Lampiran A-1 | : kwitansi DP/TTP |
| Lampiran A-2 | : kwitansi Pembayaran |
| Lampiran A-3 | : Laporan |
| Lampiran B | : Dokumen Analisa masukan |
| Lampiran B-1 | : Data Pesanan |
| Lampiran B-2 | : Data Pelanggan |
| Lampiran B-3 | : Data Barang |
| Lampiran B-4 | : Data Dekorasi |
| Lampiran C | : Dokumen Usulan Keluaran |
| Lampiran C-1 | : TTP |
| Lampiran C-2 | : Pembayaran |
| Lampiran C-3 | : Laporan Pemesanan |
| Lampiran D | : Dokumen Usulan Masukan |
| Lampiran D-1 | : Data Pelanggan |
| Lampiran D-2 | : Data Admin |
| Lampiran D-3 | : Data Pesanan |
| Lampiran D-4 | : Data Dekorasi |

DAFTAR TABEL


| | | |
|---------------------|--|----|
| Tabel 4.1 | Tabel Barang..... | 38 |
| Tabel 4.2 | Tabel Ada..... | 38 |
| Tabel 4.3 | Tabel Pesanan..... | 38 |
| Tabel 4.4 | Tabel Pilih..... | 38 |
| Tabel 4.5 | Dekorasi..... | 39 |
| Tabel 4.6 | Tabel Pelanggan..... | 39 |
| Tabel 4.7 | Tabel TTP..... | 39 |
| Tabel 4.8 | Tabel Pembayaran..... | 39 |
| Struktur Tabel 4.9 | Spesifikasi Basis Data Admin..... | 40 |
| Struktur Tabel 4.10 | Spesifikasi Basis Data Pelanggan..... | 40 |
| Struktur Tabel 4.11 | Spesifikasi Basis Data Barang..... | 41 |
| Struktur Tabel 4.12 | Spesifikasi Basis Data Ada..... | 41 |
| Struktur Tabel 4.13 | Spesifikasi Basis Data Pesanan..... | 42 |
| Struktur Tabel 4.14 | Spesifikasi Basis Data Pilih..... | 42 |
| Struktur Tabel 4.15 | Spesifikasi Basis Data Dekorasi..... | 43 |
| Struktur Tabel 4.17 | Spesifikasi Basis Data TTP..... | 43 |
| Struktur Tabel 4.18 | Spesifikasi Basis Data Pembayaran..... | 44 |

DAFTAR SIMBOL


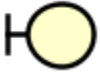



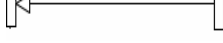
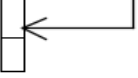
1. Use Case Diagram

| SIMBOL | NAMA | KETERANGAN |
|---|-----------------------|---|
|  | <i>Actor</i> | Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraks dengan <i>use case</i> . |
|  | <i>Generalization</i> | Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>). |
|  | <i>Use Case</i> | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor. |
|  | <i>Extends</i> | Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang di berikan. |
|  | <i>Include</i> | Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya. |

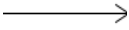
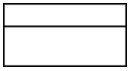

2. Activity Diagram

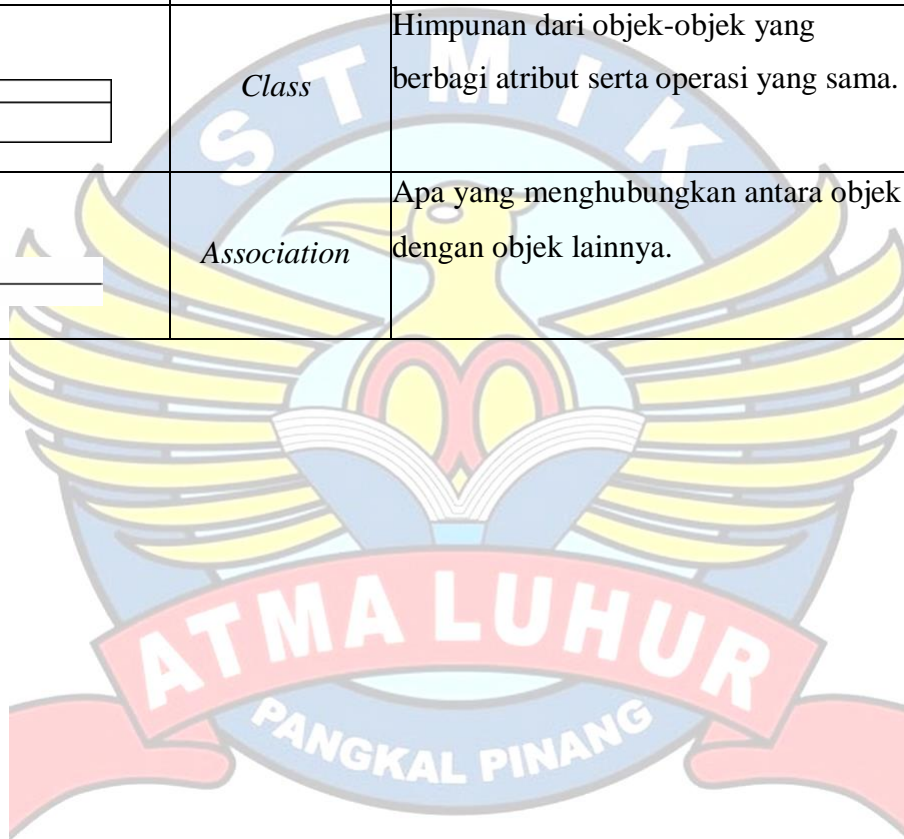
| GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|---|----------------------------|---|
|  | <i>Activity</i> | Memperlihatkan bagaimana masing- masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain. |
|  | <i>Initial Node</i> | Menggambarkan awal aktivitas. |
|  | <i>Activity Final Node</i> | Menggambarkan akhir dari aktivitas. |
|  | <i>Joinode</i> | Menggambarkan aktivitas yang di mulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas. |
|  | <i>Decision node</i> | Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i> . |
|  | <i>Controlflow</i> | Urutan perpindahan suatu aktivitas. |

3. Sequence Diagram

| GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|---|------------------------|--|
|  | <i>Actor</i> | Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti, perangkat, sistem lain) yang berintraksi dengan sistem. |
|  | <i>Boundary class</i> | Menggambarkan intraksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain di sekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar |
|  | <i>Control class</i> | Menggambarkan “prilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem. |
|  | <i>Entity class</i> | Menggambarkan informasi yang harus di simpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem). |
|  | <i>Object Message</i> | Menggambarkan pesan/hubungan aktor objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi. |
|  | <i>Return Message</i> | Menggambarkan pesan/objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi. |
|  | <i>Message to self</i> | Menggambarkan pesan/objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi. |

4. Class Diagram

| GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|---|-----------------------|---|
|  | <i>Generalization</i> | Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>). |
|  | <i>Class</i> | Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama. |
|  | <i>Association</i> | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. |



DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK..... | i |
| LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP..... | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| ABSTRAKSI..... | v |
| ABSTRACTION..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xii |
| DAFTAR SIMBOL..... | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian..... | 3 |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| 2.1 Definisi Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web..... | 4 |
| 2.1.1 Definisi Sistem..... | 4 |
| 2.1.2 Definisi Informasi..... | 4 |
| 2.1.3 Definisi Sistem Informasi..... | 4 |
| 2.1.4 Defisini Pemesanan..... | 4 |
| 2.1.5 Definisi Website..... | 4 |
| 2.1.6 Definisi Dekorasi..... | 4 |

| | | |
|--------------------------------------|---|----|
| 2.2 | Metode Penelitian..... | 5 |
| 2.2.1 | Metode Rapid Application Development (RAD)..... | 5 |
| 2.2.2 | Pemodelan bisnis..... | 5 |
| 2.2.3 | Pemodelan Data..... | 5 |
| 2.2.4 | Pemodelan proses..... | 6 |
| 2.2.5 | Pemodelan Aplikasi..... | 6 |
| 2.2.6 | Pengujian dan pergantian..... | 6 |
| 2.3 | TINJAUAN PENELITI TERDAHULU..... | 7 |
| | | |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | | |
| 3.1 | Metodologi Pengembangan Sistem..... | 8 |
| 3.1.1 | Definisi Metodologi..... | 8 |
| 3.2 | Metodologi Penelitian..... | 8 |
| 3.2.1 | Metode RAD Model Rapid Application Development..... | 8 |
| 3.2.2 | Model RAD dibandingkan model lain..... | 8 |
| 3.2.3 | Gambaran tahapan..... | 9 |
| 3.2.4 | Tahapan Model RAD..... | 9 |
| 3.3 | Pengembangan sistem UML..... | 10 |
| 3.3.1 | Class diagram..... | 11 |
| 3.3.2 | Use Case Diagram..... | 11 |
| 3.3.3 | Activity Diagram..... | 12 |
| 3.3.4 | Sequence Diagram..... | 12 |
| 3.3.5 | ERD..... | 12 |
| 3.3.6 | LRS..... | 13 |
| 3.3.7 | Transformasi ERD ke LRS..... | 13 |
| 3.4 | Definisi Software Pengembangan Perangkat Lunak..... | 13 |
| 3.4.1 | HTML (Hypertext Markup Language)..... | 13 |
| 3.4.2 | MySQL..... | 13 |
| 3.4.3 | PHP..... | 14 |

| | | |
|-------|----------------------|----|
| 3.4.4 | XAMPP..... | 14 |
| 3.4.5 | Adobe Photoshop..... | 14 |

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

| | | |
|-------|--|----|
| 4.1 | Tinjauan Organisasi..... | 15 |
| 4.1.1 | Sejarah D'MOST PARTY PLANNER..... | 15 |
| 4.1.2 | Struktur Organisasi..... | 16 |
| 4.1.3 | tugas dan tanggung jawab..... | 16 |
| 4.2 | Analisa kebutuhan perangkat lunak..... | 17 |
| 4.2.1 | Proses Pencatatan Pesanan..... | 17 |
| 4.3.2 | Proses Transaksi..... | 18 |
| 4.3.3 | Laporan Pembukuan..... | 19 |
| 4.4 | Analisa Dokumen..... | 20 |
| 4.5 | Analisa Kebutuhan Usulan..... | 23 |
| 4.6 | Package Diagram..... | 26 |
| 4.6.1 | Use Case Diagram..... | 26 |
| 4.6.2 | Deskripsi Use Case..... | 28 |
| 4.7 | Rancangan Basis Data..... | 35 |
| 4.7.1 | Entity Relationship Diagram (ERD)..... | 35 |
| 4.7.2 | Transformasi ERD ke LRS..... | 36 |
| 4.7.3 | Logical Record Structure..... | 37 |
| 4.7.4 | Tabel/Relasi..... | 38 |
| 4.7.4 | Spesifikasi Basis Data..... | 40 |
| 4.7.5 | Class Diagram..... | 45 |
| 4.8 | Rancangan Dokumen Usulan..... | 46 |
| 4.9` | Struktur Tampilan Layar..... | 49 |
| 4.10 | Sequence Diagram..... | 50 |
| 4.11 | Rancangan Layar..... | 58 |

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....64

5.2 Saran.....65

DAFTAR PUSTAKA.....66

