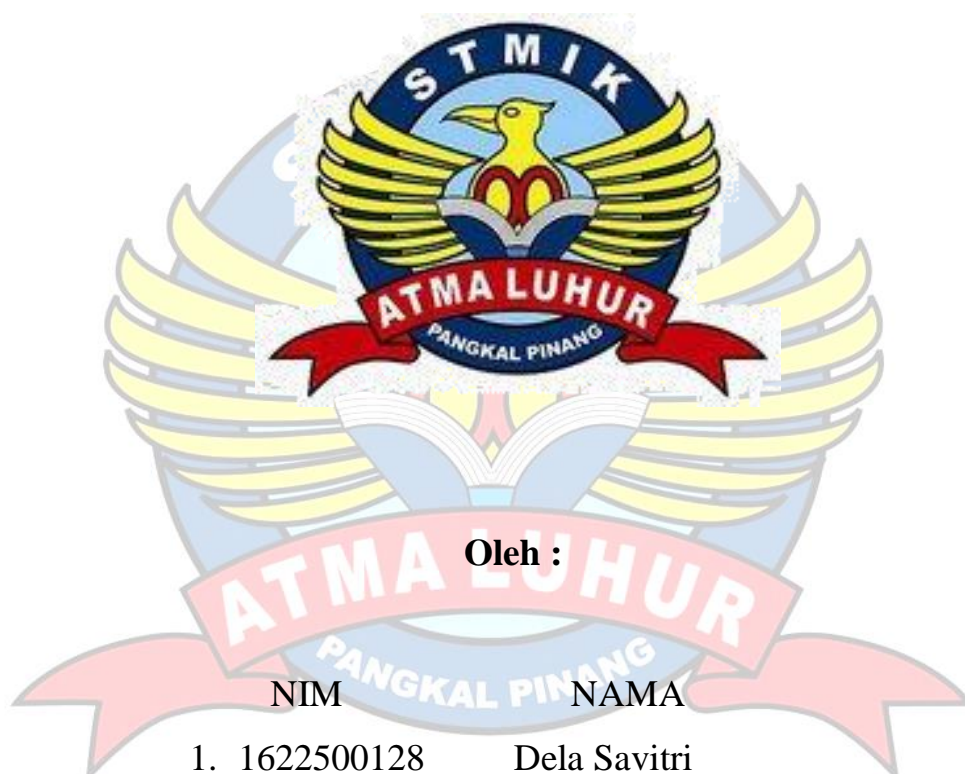


**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
CLEAN SHOES PADA FRIEND SHOES CARE BERBASIS
WEB**

LAPORAN KULIAH 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 Infomasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PEMESANAN CLEAN SHOES PADA FRIEND
SHOES CARE BERBASIS WEB**

NIM	NAMA
1. 1622500128	Dela Savitri
2. 1622500003	Poetra Bayoe
3. 1622500067	M. Fariz Kurniawan

Menyetujui,
Pembimbing

Dr. Hadi Santoso, S.kom, M.Kom
NIDN 0225067701

Pangkalpinang, 3 Januari 2020
Pembimbing Lapangan,

Mardiansyah Matyani

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Okkita Rizan, M.Kom
NIDN 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Dela Savitri (1622500128)
2. Poetra Bayoe (1622500003)
3. M. Fariz Kurniawan (1622500067)

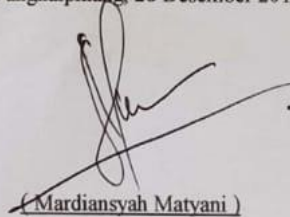
Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 14 Oktober 2019 sampai dengan 28 Desember 2019 dengan baik.

Nama Instansi : Friend Shoes Care

Alamat : Jl. Kampung Melayu (Pertigaan SDN 24
Pangkalpinang) Pangkalpinang-Bangka Belitung

Pembimbing Praktek

Pangkalpinang, 28 Desember 2019

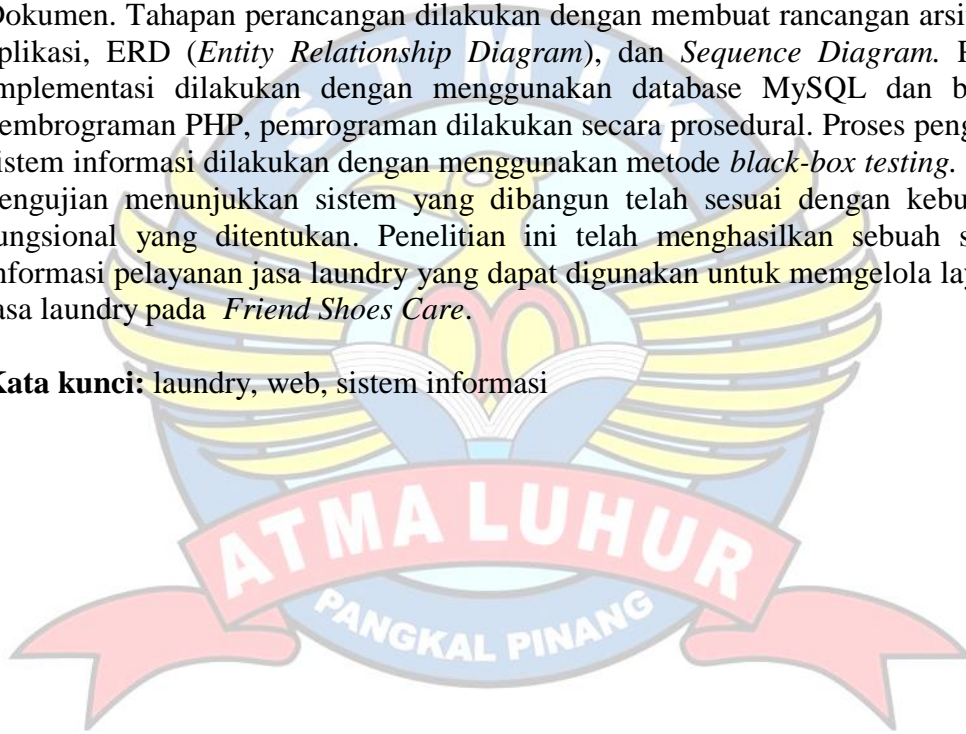


(Mardiansyah Matyani)

ABSTRAK

Friend Shoes Care merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang jasa pencucian sepatu dengan menyediakan berbagai layanan seperti cuci sepatu, reparasi sepatu, *whitening* sepatu. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diketahui bahwa system transaksi pada *Friend Shoes Care* masih kurang optimal dan ditemukan masalah seperti kurang lengkapnya arsip, arsip masih berantakan, proses pencarian data yang lamban, dan rekap transaksi yang berantakan. Solusi untuk permasalahan tersebut berupa sebuah sistem informasi dengan berbasis web yang dapat diakses pengguna tanpa batas waktu dan tempat. Sistem dibangun dengan metode SDLC yang terdiri dari tahapan analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian sistem. Pada tahap analisis, tools yang digunakan untuk pemodelan adalah *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan Analisa Dokumen. Tahapan perancangan dilakukan dengan membuat rancangan arsitektur aplikasi, ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan *Sequence Diagram*. Proses implementasi dilakukan dengan menggunakan database MySQL dan bahasa pemrograman PHP, pemrograman dilakukan secara prosedural. Proses pengujian sistem informasi dilakukan dengan menggunakan metode *black-box testing*. Hasil pengujian menunjukkan sistem yang dibangun telah sesuai dengan kebutuhan fungsional yang ditentukan. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah sistem informasi pelayanan jasa laundry yang dapat digunakan untuk mengelola layanan jasa laundry pada *Friend Shoes Care*.

Kata kunci: laundry, web, sistem informasi



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini.

Kerja Praktek ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Laporan Kerja Praktek ini disusun sebagai pelengkap kerja praktek yang telah dilaksanakan kurang lebih 3 bulan di Friend Shoes Care Pangkalpinang.

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

1. ALLAH SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
2. Orang Tua kami tercinta, terima kasih atas segala doa dan pengorbanan selama ini baik moril maupun materil.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Dr. Hadi Santoso, S.Kom, M.Kom selaku Dosen pembimbing KP.
7. Saudara Mardiansyah Matyani , selaku pembimbing praktek.
8. Karyawan Fiend Shoes Care yang senantiasa mendukung dan membantu peneliti dalam pengumpulan informasi penyusunan laporan.
9. Teman-teman seperjuangan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.
10. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan skripsi ini serta teman-teman lain yang dapat di sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dengan segala kekurangannya. Untuk itu peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan dari laporan kerja praktek ini. Akhir kata peneliti berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi dan pembaca sekaligus demi menambah pengetahuan tentang Kerja Praktek

Pangkalpinang, 28 Desember 2019



Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR SIMBOL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penelitian.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Model.....	7
2.1.1 SDLC (<i>Squential Development Life Cycle</i>).....	7
2.1.2 Sistem	7
2.1.3 Karakteristik Sistem	8
2.1.4 Informasi.....	11

2.1.5 Sistem Informasi.....	11
2.2 Metode Penelitian	11
2.2.1 OOA.....	11
2.2.2 OOD (<i>Object Oriented Desain</i>).....	12
2.2.3 OOAD (<i>Object Oriented Analysis and Desain</i>).....	12
2.3 Tool.....	13
2.3.1 UML	13
2.3.2 MySQL	13
2.3.3 Website.....	14
2.3.4 HTML.....	14
2.3.5 PHP.....	14
2.3.6 SQL.....	15
2.3.7 <i>Internet</i>	15
2.4 Jurnal Pemandang	15
BAB III Gambaran Umum <i>FRIEND SHOES CARE</i>	
3.1 Profil <i>Friend Shoes Care</i>	19
3.2 Logo <i>Friend Shoes Care</i>	20
3.3 Jenis Pelayanan <i>Friend Shoes Care</i>	20
3.4 Struktur Organisasi	21
3.5 Visi dan Misi <i>Friend Shoes Care</i>	23
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Analisa Sistem	25
4.1.1 Proses Bisnis.....	25
4.1.2 Activity Diagram	26
4.2 Analisa Dokumen	28
4.2.1 Analisa Dokumen Keluaran.....	28
4.3 Perancangan Sistem Yang Diusulkan	29
4.3.1 Identifikasi Kebutuhan	29
4.3.2 Package Diagram.....	31
4.3.3 Use Case Diagram	31

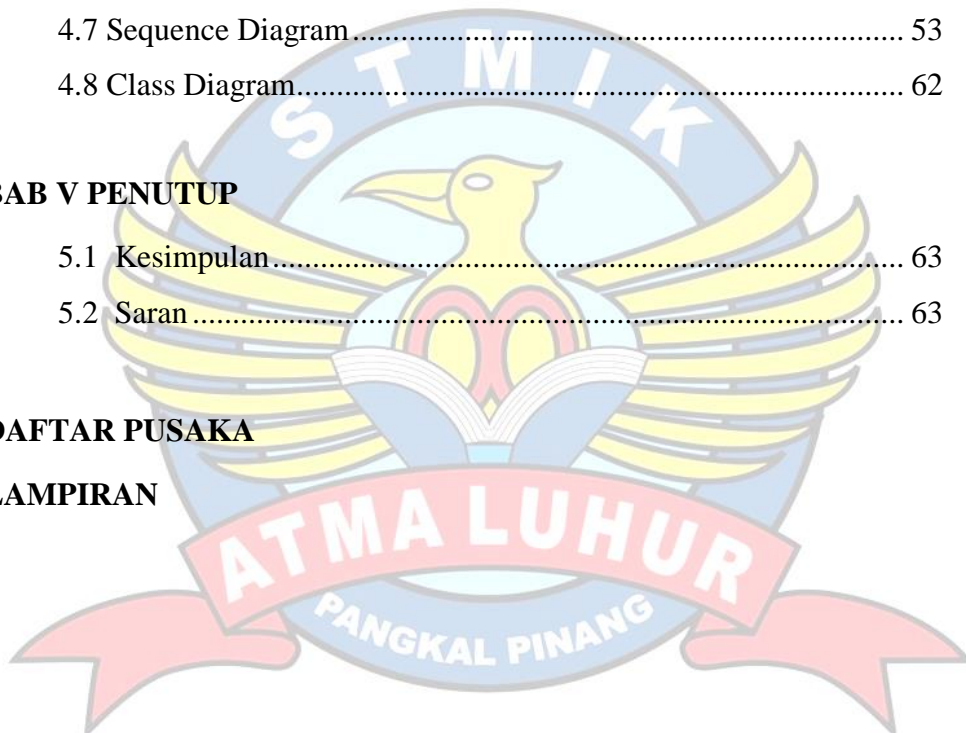
4.3.4 Diskripsi Use Case Diagram.....	33
4.4 Rancangan Basis Data	36
4.4.1 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	36
4.4.2 <i>Transformasi ERD ke LRS</i>	37
4.4.3 LRS	38
4.4.4 Tabel	39
4.4.5 Spesifikasi Basis Data	41
4.5 Rancang Struktur	45
4.6 Rancang Layar	46
4.7 Sequence Diagram.....	53
4.8 Class Diagram.....	62

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63

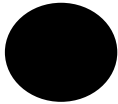




DAFTAR PUSAKA

LAMPIRAN

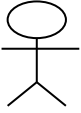





DAFTAR SIMBOL

Daftar Simbol *Activity Diagram*

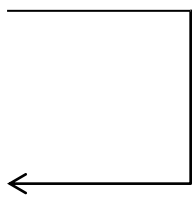
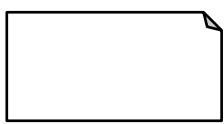
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial</i>	Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2		<i>Final</i>	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3		<i>Action</i>	Menandakan sebuah aktivitas.
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan.
5		<i>Fork/Join</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

Daftar Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
3		<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>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lainnya.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.

Daftar Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan objek, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom.
2		<i>Boundary</i>	<i>Boundary</i> terletak diantara sistem dengan dunia sekelilingnya. Semua form, laporan-laporan, antar muka ke perangkat keras seperti printer atau <i>scanner</i> dan antar muka ke sistem lainnya adalah termasuk dalam kategori.
3		<i>Control</i>	<i>Control</i> berhubungan dengan fungsi onalitas seperti pemanfaatan sumber daya, pemrosesan terdistribusi, atau penanganan kesalahan.
4		<i>Entity</i>	<i>Entity</i> digunakan menangani informasi yang mungkin akan disimpan secara permanen. <i>Entity</i> bisa juga merupakan sebuah table pada struktur basis data.
5		<i>Message</i>	<i>Message</i> digambarkan dengan anak panah horizontal antara <i>activation</i> , <i>message</i> mengidentifikasi komunikasi antara object-object.

6		<i>Self-Message</i>	<i>Self-Message</i> atau panggilan mandiri mengidentifikasi komunikasi kembali kedalam sebuah objek itu sendiri.
7		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan suatu sumber data komputasi.

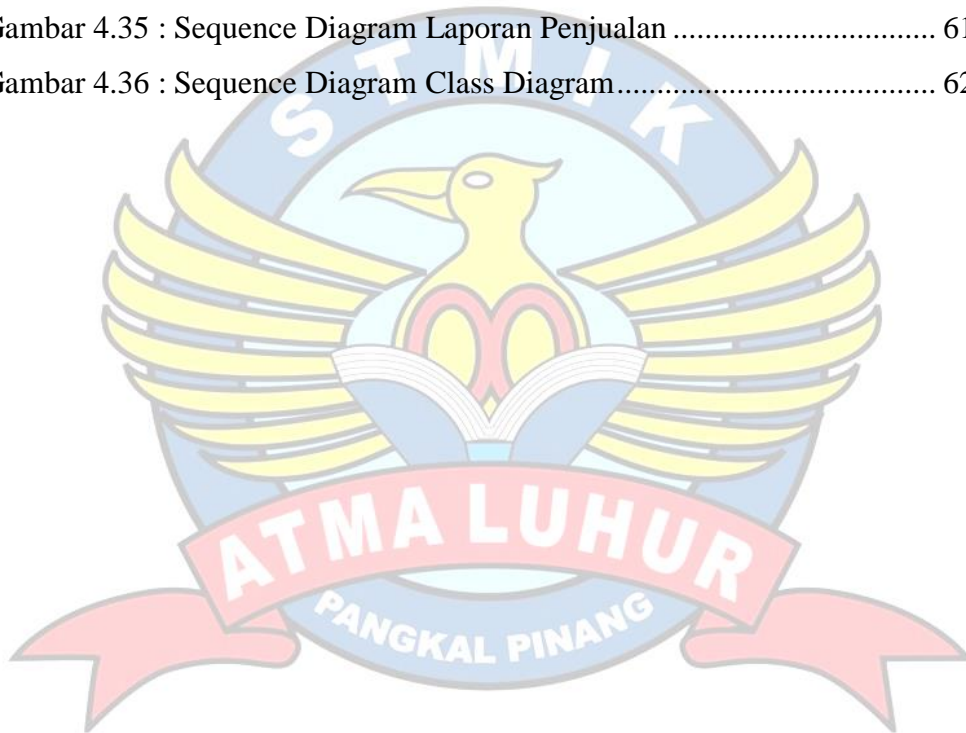


DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 : Karakteristik Sistem	8
Gambar 3.1 : Logo <i>Friend shoes care</i>	20
Gambar 3.2 : Struktur Organisasi.....	21
Gambar 4.1 : Activity Diagram Pemesanan Secara Langsung	26
Gambar 4.2 : Activity Diagram Pemesanan Melalui Website	26
Gambar 4.3 : Activity Diagram Proses Pembayaran	27
Gambar 4.4 : Activity Diagram Proses Pengiriman.....	27
Gambar 4.5 : Package Diagram	31
Gambar 4.6 : Usecase Diagram Master.....	31
Gambar 4.7 : Usecase Diagram Transaksi	32
Gambar 4.8 : Usecase Diagram Laporan	32
Gambar 4.9 : <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	36
Gambar 4.10 : Transformasi ERD ke LRS	37
Gambar 4.11 : LRS	38
Gambar 4.12 : Rancang Struktur.....	45
Gambar 4.13 : Rancang Layar Halaman Utama	46
Gambar 4.14 : Rancang Layar <i>Login Admin</i>	46
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Entry Data Karyawan.....	47
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Data Karyawan.....	47
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Entry Data Jasa.....	48
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Data Jasa	48
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Entry Data Pesanan	49
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Data Pesanan	49
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Lihat Pelanggan.....	50
Gambar 4.22 : Rancangan Layar <i>Login Pelanggan</i>	50
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Entry Data Pelanggan.....	51
Gambar 4.24 : Rancangan Layar Data Cetak Nota	51
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Cetak Laporan.....	52

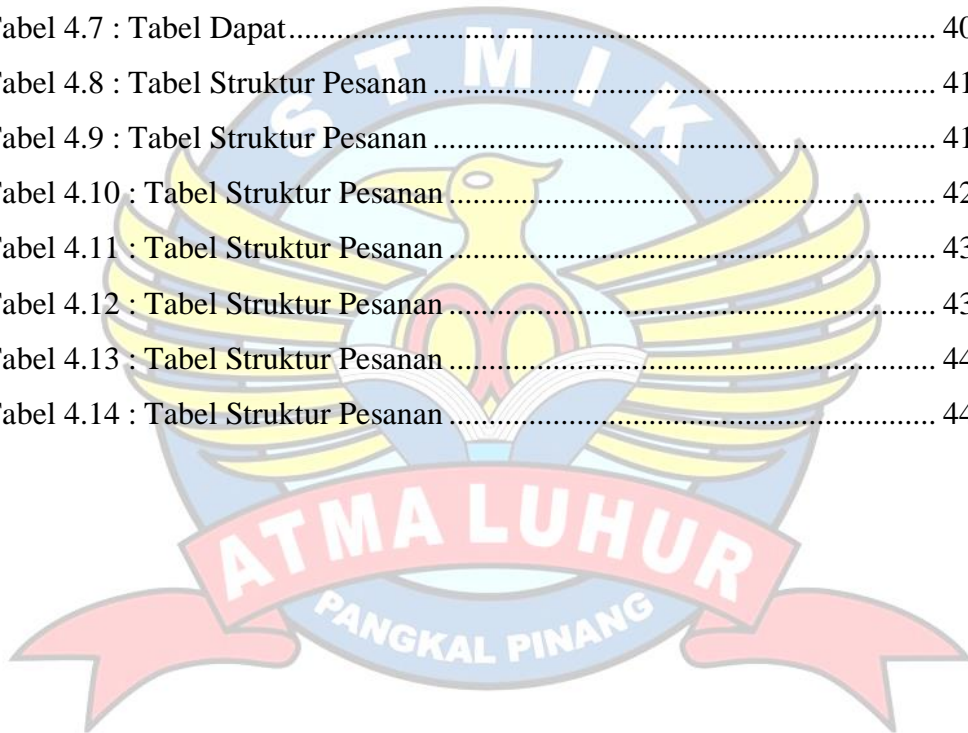
Gambar 4.26 : Sequence Diagram <i>Login</i>	53
Gambar 4.27 : Sequence Diagram Entry Data Karyawan.....	54
Gambar 4.28 : Sequence Diagram Entry Data Jasa	55
Gambar 4.29 : Sequence Diagram Entry Data Pesanan.....	56
Gambar 4.30 : Sequence Diagram <i>Logout</i>	57
Gambar 4.31 : Sequence Diagram Entry Data Pelanggan	58
Gambar 4.32 : Sequence Diagram Login Pelanggan	59
Gambar 4.33 : Sequence Diagram Entry Pesanan	60
Gambar 4.34 : Sequence Diagram Cetak Nota	61
Gambar 4.35 : Sequence Diagram Laporan Penjualan	61
Gambar 4.36 : Sequence Diagram Class Diagram.....	62



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 : Tabel Pelanggan.....	39
Tabel 4.2 : Tabel Pesanan	39
Tabel 4.3 : Tabel Ada.....	39
Tabel 4.4 : Tabel List Harga	39
Tabel 4.5 : Tabel Karyawan.....	40
Tabel 4.6 : Tabel Nota.....	40
Tabel 4.7 : Tabel Dapat.....	40
Tabel 4.8 : Tabel Struktur Pesanan	41
Tabel 4.9 : Tabel Struktur Pesanan	41
Tabel 4.10 : Tabel Struktur Pesanan.....	42
Tabel 4.11 : Tabel Struktur Pesanan.....	43
Tabel 4.12 : Tabel Struktur Pesanan	43
Tabel 4.13 : Tabel Struktur Pesanan.....	44
Tabel 4.14 : Tabel Struktur Pesanan.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran B-1 : Laporan Penjualan.....	66
Lampiran B-2 : Nota Penjualan.....	67
Lampiran 1 : Surat Pengajuan Kerja Praktek.....	68
Lampiran 2 : Surat Balasan Pengajuan Kerja Praktek	69
Lampiran 3 : Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KP	70
Lampiran 4 : Lembar Berita Acara Kunjungan KP	71

