

**RANCANG BANGUN SISTEM PENJAUALAN KUOTA  
INTERNET DAN PULSA DI KONTER ACHIE CELL2  
BERBASIS WEB**

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**ISB ATMA LUHUR  
PANGKAL PINANG**

**2021/2022**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1822500127  
Nama : Algi
2. NIM : 1822500184  
Nama : Siti Astria Suprianti

Judul KP : RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN KUOTA INTERNET  
DAN PULSA DI KONTER ACHIE CELL BERBASIS WEB

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, .... Januari 2022

Nama

1. Algi
2. Siti Astria Suprianti

Tanda Tangan





**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)**

**ATMA LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK**

Fakultas : Teknik Informasi

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata I

Judul : **RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN KUOTA  
INTERNET DAN PULSA PADA ACHIE CELL BERBASIS  
WEB**

	Nim	Nama
1.	1822500127	Algi
2.	1822500184	Siti Astria Suprianti

Pangkalpinang, Januari 2022

Menyetujui,  
Pembimbing

Elly Yanuarti, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0218018402

Pembimbing Lapangan

Febrina

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom.

NIDN. 0219059501

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Algi (1822500127)
2. Siti Astria Suprianti (1822500184)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 2 November 2021 sampai dengan 25 Januari 2022

Nama Instansi : Konter Achie Cell2

Alamat : Jalan Kampung Melayu Bukit Sari Gerunggang  
Pangkalpinang

Pembimbing Praktek  
Pangkalpinang, 23 November  
2021



(Febri)

## **Abstrak**

*Konter Achie Cell Pangkalpinang merupakan tempat yang bergerak dibidang penjualan produk kartu perdana, kuota internet serta pulsa. Konter Achie Cell sudah berdiri sejak tahun 2017. Konter Achie Cell menjual beragam kartu perdana, baik kartu telpon biasa maupun kartu perdana yang sudah berisi paket internet. Konter ini juga menjual isi ulang internet fisik semua operator dan juga tidak lupa menjual pulsa hp, inject kuota internet dan pulsa PLN. Dalam melakukan penjualan, karyawan akan mencatat setiap transaksi dari pulsa hp, token PLN serta paket data internet baik inject maupun fisik. Pencatatan ini masih dilakukan manual karena saat karyawan melakukan transaksi, riwayat transaksi yang terjadi harus di catat ulang di kertas, dari nomor, nominal sampai produk apa yang di beli. Metode penelitian yang penyusun gunakan dalam penelitian ini terdiri dari, model penelitian menggunakan model waterfall. metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak adalah dengan menggunakan berorientasi objek, tools yang digunakan dalam pengembangn sistem pada penelitian ini adalah dengan Diagram Unified Modelling Languange (UML). Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa untuk menjaga data – data dari sistem ini, sebaiknya dilakukan back up data dan pemeliharaan terhadap sistem ini sehingga dapat menghindari terjadinya kerusakan pada sistem ini. Dan untuk menghindari kesalahan dalam menjalankan sistem, sebaiknya dilakukan pelatihan bagi karyawan mengingat banyaknya data yang akan di olah pada sistem tersebut.*

*Kata Kunci : Konter Achie Cell, inject, Diagram Unified Modelling Languange (UML),waterfall,back up data,*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-NYA, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek (KP) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Penjualan Kuota Internet dan Pulsa di Konter Achie cell 2 Berbasis Web ”

Laporan ini di tunjukan untuk memenuhi syarat agar dapat melakukan skripsi pada semester selanjutnya untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada jenjang studi Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang

Penyusun 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 keterbatasan, penyusun menyadari pula bahwa laporan kuliah praktek (KP) ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan YME yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia
2. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penyusun baik secara moril maupun materil
3. Bapak Drs. Djaentun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc selaku Rektor ISB Atma Luhur Pangkalpinang
5. Bapak Ellya Helmud, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur
6. Bapak Supardi, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur
7. Ibu Ellya Yanuarti, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing
8. Bapak Febri selaku Pembimbing Lapangan



9. Teman-teman selaku seperjuangan dalam mengerjakan Laporan Kuliah Praktek

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

Pangkalpinang, November 2021



Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERSETUJUAN KULIAH PRAKTEK .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN KULIAH PRAKTEK .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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. Metode Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penelitian.....	4



## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Sistem Informasi .....	5
2.1.1 Pengertian Sistem.....	5
2.1.2 Pengertian Informasi .....	6
2.1.3 Sistem Informasi.....	6
2.2 Definisi Penjualan .....	8
2.3. Model <i>Waterfall</i> .....	8
2.3.1 Analisis.....	9
2.3.2 Desain.....	9
2.4 <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	10
2.4.1 <i>Activity Diagram</i> .....	10
2.4.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	10
2.5. Metode Object Oriented Analysis & Desain (OOAD) .....	11
2.6. Tinjauan Studi .....	12

## **BAB III ORGANISASI**

3.1. Sejarah dan Struktur Organisasi.....	14
3.1.1. Sejarah.....	14
3.1.2 Visi dan Misi.....	14
3.1.3 Struktur Organisasi .....	15
3.2. Tugas dan Wewenang .....	16
3.1. Sekilas Gambar Konter Achie Cell.....	17

## **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1. Analisis Sistem.....	20
4.1.1 Proses Bisnis .....	20
4.1.2 <i>Activity</i> Diagram.....	22
4.1.3 Analisa Keluaran dan Masukan .....	27
4.1.4 Identifikasi Kebutuhan .....	30
4.2. Desain.....	33
4.2.1 <i>Package</i> Diagram .....	33
4.2.2 <i>Use Case</i> Diagram.....	34
4.2.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram .....	36
4.2.4 Perancangan Basis Data .....	41
4.2.5 Transformasi LRS Ke Relasi Tabel .....	44
4.2.6 Spesifikasi Basis Data .....	46
4.2.7 Rancangan Layar.....	49
4.2.8 Diagram <i>Squence</i> .....	61
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan .....	73
5.2. Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>76</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Pengembangan <i>Waterfall</i> .....	8
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	15
Gambar 3.2 Konter Achie Cell Tampak Depan.....	17
Gambar 3.3 Etalase Berbagai Jenis Kuota Internet.....	18
Gambar 3.4 Penjualan Yang Ada Di Konter Achie Cell .....	19
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Kuota Internet .....	22
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Penjualan Kuota Internet.....	23
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Penjualan Pulsa .....	24
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan Penjualan Kuota .....	25
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan Penjualan Pulsa .....	26
Gambar 4.6 <i>Package Diagram</i> .....	33
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Karyawan.....	34
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Pimpinan.....	35
Gambar 4.9 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	41
Gambar 4.10 <i>Transformasi ERD ke LRS</i> .....	42
Gambar 4.11 <i>Logicial Record Structure (LRS)</i> .....	43
Gambar 4.12 Rancangan Layar Login .....	49
Gambar 4.13 Rancangan Layar Data Kuota Internet .....	50
Gambar 4.14 Rancangan Layar Data Pulsa.....	51
Gambar 4.15 Entry Penjualan Kuota Internet .....	52
Gambar 4.16 Entry Penjualan Pulsa.....	53
Gambar 4.17 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan Kuota Internet .....	54
Gambar 4.18 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan Pulsa .....	55
Gambar 4.19 Rancangan Layar Login .....	56
Gambar 4.20 Rancangan Layar Lihat Data Kuota Internet.....	57
Gambar 4.21 Rancangan Layar Lihat Data Pulsa .....	58
Gambar 4.22 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan Kuota Internet .....	59
Gambar 4.23 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan Pulsa.....	60

Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	61
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Data Kuota Internet.....	62
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Data Pulsa.....	63
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Entry Penjualan Kuota Internet .....	64
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Entry Penjualan Pulsa .....	65
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan Kuota Internet.....	66
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan Pulsa .....	67
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	68
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Kuota Internet .....	69
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pulsa.....	70
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan Kuota Internet.....	71
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan Pulsa .....	72



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 User.....	44
Tabel 4.2 Kuota Internet.....	44
Tabel 4.3 Isi.....	44
Tabel 4.4 Penjualan.....	45
Tabel 4.5 Kirim.....	45
Tabel 4.6 Pulsa.....	45
Tabel 4.7 Spesifikasi Basis Data Kuota Internet.....	46
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Isi.....	46
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Penjualan.....	47
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Kirim.....	47
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pulsa.....	48



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>LAMPIRAN A</b> .....	<b>27</b>
Lampiran A-1 .....	27
Lampiran A-2 .....	27
<b>LAMPIRAN B</b> .....	<b>28</b>
Lampiran B-1 .....	28
Lampiran B-2 .....	28
Lampiran B-3 .....	29











## DAFTAR SIMBOL

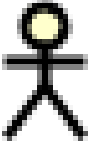





### 1. Simbol *Use Case* Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
3		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.
4		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal <i>frase</i> nama <i>use case</i> .



## 2. Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
4		<i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu.
5		<i>Partition</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
6		<i>Final</i>	Status akhir yang dilakukan sistem.

### 3. Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambar dari <i>form</i> .
3		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan table
4		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.
5		<i>A Focus of Control and A Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
6		<i>A Message</i>	Menggambarkan Pengirim Pesan

#### 4. Simbol *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Class</i>	Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2		<i>Association</i>	Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>class</i> .

