

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA
KAFE DISKUSI KOPI JUGEND**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**ISB ATMA LUHUR
PANGKAPINANG**

2022/2023

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda di bawah ini :

1. NIM : 1922500046
NAMA : Nily Susanti
2. NIM : 1922500126
NAMA : Ulfa Maryanti
3. NIM : 1922500218
NAMA : Indah Lestari

Judul KP : SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB
PADA KAFE DISKUSI KOPI JUGEND

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila nantinya ditemukan di dalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap menerima sanksi akademik terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 02 Februari 2023

Nama

1. Nily Susanti
2. Ulfa Maryanti
3. Indah Lestari

Tanda Tangan



ii



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK (KP)

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata I
Judul : **SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB
PADA KAFE DISKUSI KOPI JUGEND**

- | | |
|---------------|---------------|
| 1. 1922500046 | Nily Susanti |
| 2. 1922500126 | Ulfa Maryanti |
| 3. 1922500218 | Indah Lestari |

Pangkalpinang, 03 Februari 2023

Pembimbing Lapangan,

Menyetujui,
Pembimbing

Anisah, M.Kom

NIDN 0226078302

Dhas Latria

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, S.Kom., M.Kom.

NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTEK (KP)

Dinyatakan bahwa:

1. Nily Susanti (1922500046)
2. Ulfa Maryanti (1922500126)
3. Indah Lestari (1922500218)

Telah melaksanakan kegiatan kuliah praktek dari 17 Oktober 2022 sampai dengan 03 Februari 2023 dengan baik.

Nama Instansi : Kafe Diskusi Kopi Jugend
Alamat : Jl.Bukit Baru, Air Salemba, Kec. Gabek, Kota
Pangkalpinang

Pembimbing Praktek
Pangkalpinang,03 Februari 2023

**DISKUSI
KOP**

Dhias Latria

ABSTRAK

Diskusi Kopi Jugend adalah salah satu yang menjual beragam menu makanan dan minuman yang bersebelahan dengan studio foto, namun terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada saat proses pemesanan salah satunya pelanggan harus datang langsung ke kafe, bukan hanya itu kesalahan dalam menuliskan pelanggan juga menjadi kendala karena kekeliruan tulisan yang ditulis dinilai masih cukup tinggi sehingga hal ini menjadi permasalahan bagi pelanggan dan karyawan yang menyebabkan tidak optimalnya layanan dan transaksi kafe, ditambah lambatnya proses perhitungan pada saat laporan keuangan karena harus menghitung satu per satu. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui sistem berjalan, merancang sistem informasi pemesanan di Kafe Diskusi Kopi. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) sedangkan *Unified Modelling Language* (UML) sebagai alat bantu. Sumber penelitian yang diambil yaitu dengan menggunakan metode pengumpulan data primer seperti observasi, wawancara dan pengumpulan data sekunder. Dengan dirancangnya sebuah sistem informasi pemesanan ini diharapkan dapat membantu bagian admin dan juga pelanggan dalam bertransaksi.

Kata Kunci : Pemesanan, Sistem Informasi, *Rapid Application Development* (RAD), Kafe



ABSTRACT

Diskusi Kopi Jugend is a cafe that sells a variety of food and drink menus which is adjacent to a photo studio, but there are several problems that occur during the ordering process, one of which is that the customer has to come directly to the cafe. Not only that, mistakes in writing customer orders are also an obstacle because Writing errors are considered to be still quite high so this is a problem for customers and employees which causes non-optimal cafe services and transactions, plus the slow process of calculating the financial statements because they have to calculate one by one. The research objective was to find out the running system, to design an ordering information system at the Diskusi Kopi Cafe. In this study using the Rapid Application Development (RAD) method while the Unified Modeling Language (UML) as a tool. Sources of research taken by using primary data collection methods such as observation, interviews and secondary data collection. With the design of an ordering information system, it is hoped that it can help the admin and also customers in making transactions.

Keywords: Ordering, Information System, Rapid Application Development (RAD), Cafe.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek yang merupakan salah satu persyaratan untuk melengkapi perkuliahan praktek pada Program Studi Sistem informasi ISB Atma Luhur.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, dan memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung selama kegiatan menyusun laporan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih khususnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya kepada kita semua.
2. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan penulis dalam bentuk moral maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
6. Bapak Supardi, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
7. Ibu Anisah, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
8. Bapak Dhias Latria selaku Marketing Kafe Diskusi Kopi Jugend.
9. Teman – teman seperjuangan dalam mengerjakan laporan kuliah praktek.

Penulis berharap sekiranya Laporan Kuliah Praktek ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa/i ISB Atma Luhur yang akan melakukan Kuliah Praktek dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 03 Februari 2023

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR AWAL (COVER)	
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK (KP)	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTEK (KP).....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR SIMBOL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat	3
1.4.2 Tujuan	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Model Pengembangan Sistem	3
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	4
1.5.3 Tool Pengembangan Sistem.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Teori Pendukung Umum.....	5
2.1.1 Pengertian Sistem Informasi.....	5
2.1.2 Pengertian Pemesanan	5

2.1.3	Pengertian Web.....	5
2.1.4	Pengertian Kafe	5
2.2	Metode Rapid Application Development (RAD).....	6
2.2.1	Definisi Metode Rapid Application Development (RAD).....	6
2.2.2	Tahapan Rapid Application Development (RAD)	6
2.3	Tools Pengembangan Sistem.....	8
2.3.1	Definisi United Modelling Language (UML)	8
2.3.2	Definisi Database.....	9
2.4	Tinjauan Pustaka.....	10

BAB III ORGANISASI

3.1.	Tinjauan Organisasi	13
3.1.1	Profil	13
3.1.2	Visi Dan Misi.....	13
3.1.3	Sejarah Organisasi	14
3.2.	Struktur Organisasi	15
3.3.	Tugas dan Wewenang	16
3.4.	Gambar dari Kafe Diskusi Kopi Jugend.....	18

BAB IV PEMBAHASAN

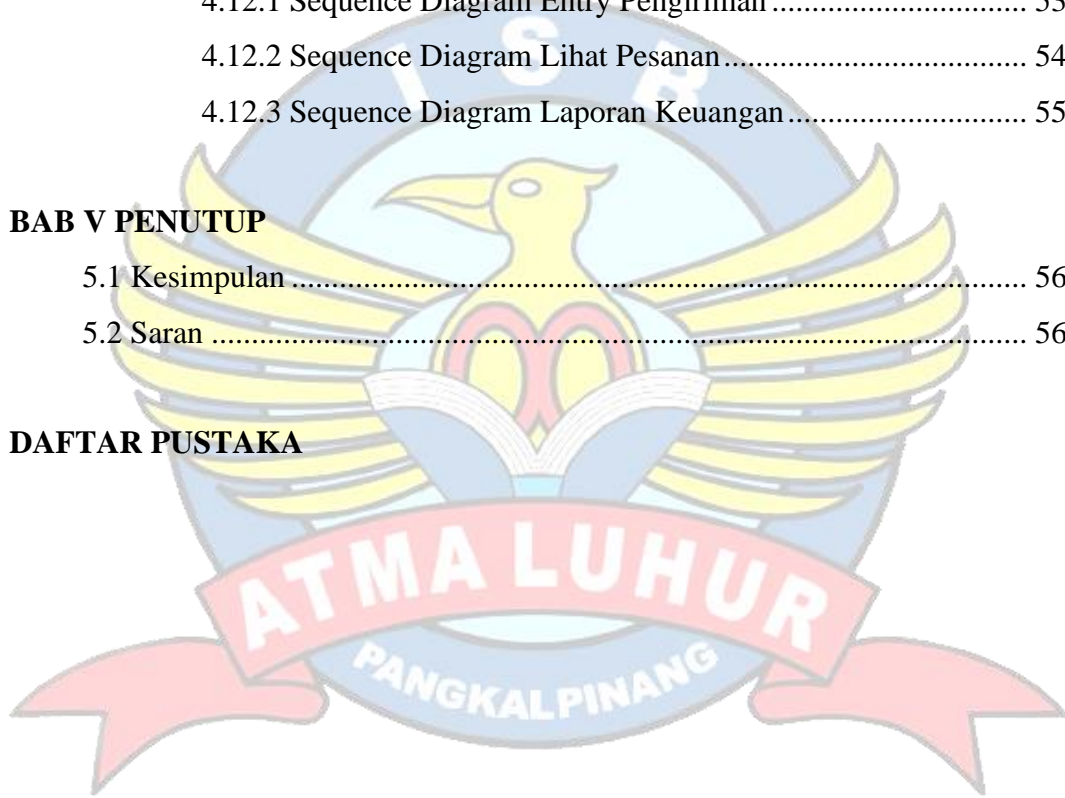
4.1	Topik Pengembangan Sistem.....	19
4.1.1	Analisa Proses Bisnis Sistem Yang Berjalan	19
4.2.2	Activity Diagram.....	21
4.2	Analisa Dokumen.....	25
4.2.1	Analisa Dokumen Masukkan	25
4.2.2	Analisa Dokumen Keluaran	26
4.3	Identifikasi Kebutuhan.....	26
4.4	Rancangan Sistem.....	30
4.4.1	Package Diagram	30
4.4.2	Use Case Diagram.....	30
4.4.3	Deskripsi Use Case	31

4.5 Entity Relationship Diagram (ERD).....	35
4.6 Transformasi ERD Ke LRS	36
4.7 Logical Record Structured (LRS)	37
4.8 Tabel	38
4.9 Spesifikasi Basis Data.....	39
4.10 Rancangan Layar.....	43
4.11 Rancangan Antar Muka	50
4.12 Sequenc Diagram	53
4.12.1 Sequence Diagram Entry Pengiriman	53
4.12.2 Sequence Diagram Lihat Pesanan.....	54
4.12.3 Sequence Diagram Laporan Keuangan.....	55

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	56


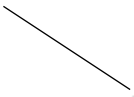

DAFTAR PUSTAKA




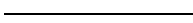
DAFTAR SIMBOL
Simbol Activity Diagram

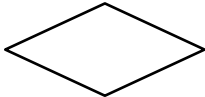
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari sebuah aksi.
3		<i>Decision Activity</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan/ tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.
4		<i>Line Conector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya.
5		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri.

Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Orang yang melakukan proses serta menjalankan sistem yang nanti akan di rancang.
2		<i>Association</i>	Garis yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
3		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.


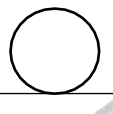
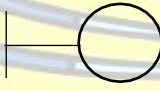



Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Entitas</i>	Kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
2		<i>Connection</i>	Hubungan antara <i>entity</i> dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasi.

3		<p><i>Relasi</i></p>	<p>Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas. Jenis hubungan satu ke satu, satu ke banyak, dan banyak ke banyak.</p>
---	---	----------------------	---



Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Entity Class</i>	Garis yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
3		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah penggambaran dari form.
4		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antar boundary dengan table.
5		<i>A Focus Of Control & A Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message.
6		<i>A Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Model Rapid Application Development (RAD).....	6
Gambar 3.1 <i>Struktur Organisasi Kafe</i> Diskusi Kopi Jugend.....	15
Gambar 3.2 Tampak Depan	18
Gambar 3.3 Tampak Samping	18
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Menu	21
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan Produk	22
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembayaran Produk	23
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan Penjualan	24
Gambar 4.5 <i>Package Diagram</i>	30
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Admin	30
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan	31
Gambar 4.8 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	35
Gambar 4.9 Transformasi ERD ke LRS	36
Gambar 4.10 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	37
Gambar 4. 11 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin	43
Gambar 4. 12 Rancangan Layar <i>Dashboard</i>	43
Gambar 4.13 Rancangan Layar <i>Entry</i> Menu.....	44
Gambar 4.14 Rancangan Layar <i>Entry</i> Lihat Pesanan	44
Gambar 4.15 Rancangan Layar Lihat Pelanggan.....	45
Gambar 4.16 Rancangan Layar Lihat Pembayaran.....	45
Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pengiriman	46
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	46
Gambar 4. 19 Rancangan Layar <i>Login</i> Pelanggan.....	47
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Registrasi Pelanggan	47
Gambar 4.21 Rancangan Layar Lihat Menu	48
Gambar 4.22 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pesanan.....	48
Gambar 4.23 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pembayaran	49
Gambar 4.24 Rancangan Layar Lihat Status Pesanan	49
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Pengiriman	53

Gambar 4.26 Sequence Diagram Lihat Pesanan 54

Gambar 4.27 Sequence Diagram Laporan Keuangan 55



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Pelanggan.....	38
Tabel 4.2 Tabel Pesanan	38
Tabel 4.3 Tabel Pembayaran.....	38
Tabel 4.4 Tabel Pengiriman	38
Tabel 4.5 Tabel Menu	38
Tabel 4.6 Tabel Pilih.....	39
Tabel 4.7 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	39
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	40
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	40
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	41
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Menu.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A DOKUMEN MASUKKAN	
Lampiran A-1 Data Pelanggan.....	60
Lampiran A-2 Menu.....	61
Lampiran A-3 Data Pesanan	62
LAMPIRAN B DOKUMEN KELUARAN	
Lampiran B-1 Nota	64
Lampiran B-2 Laporan Penjualan	65
LAMPIRAN C RANCANGAN DOKUMEN MASUKKAN	
Lampiran C-1 Rancangan Data Pelanggan	67
LAMPIRAN D RANCANGAN DOKUMEN KELUARAN	
Lampiran D-2 Rancangan Laporan Penjualan	69
LAMPIRAN E	
Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KP.....	71
Lembar Berita Acara Kunjungan KP	72
Lembar Kuliah Kerja Praktek	73
Lembar Surat Balasan Kuliah Praktek	74