

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN *SOUND SYSTEM*
BERBASIS WEB, STUDI KASUS : GITA MUSICA
PANGKALPINANG**



LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Oleh :

NAMA	NIM
1. ADIE YUANDI	1422500134
2. ALKILANI GEGAR	1522500207
3. M. JERY SAPUTRA	1422500031

**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 Infromasi

Jenjang Studi : Strata 1

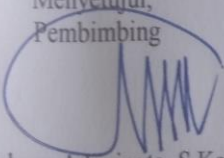
Judul : **SISTEM INFORMASI PEMESANAN *SOUND SYSTEM*
BERBASIS WEB, STUDI KASUS : GITA MUSICA
PANGKALPINANG**

NIM
1. 1422500134
2. 1522500207
3. 1422500134

NAMA
ADIE YUANDI
ALKILANI GEGAR
M. JERI SAPUTRA

Pangkalpinang, 2019


Menyetujui,
Pembimbing


Bambang Adiwino, S.Kom, M.Kom
NIDN0216107102

Pembimbing Lapangan


Yuniati

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


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

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

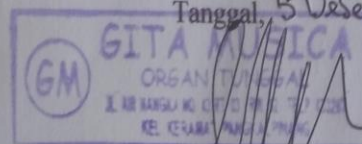
1. Adie Yuandi (1422500134)
2. Alkilani Gegar (1522500207)
3. M. Jeri Saputra (1422500031)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **22 NOVEMBER 2018** sampai dengan **5 DESEMBER 2018** dengan baik.

Nama instansi : Gita Musica Sound System
Alamat : Jl. Air Nangka 1 No. 43 Kel. Keramat Kec.
Rangkui Pangkalpinang Bangka Belitung

Pembimbing Praktek

Tanggal, 5 Desember 2018



(Yuniati)

ABSTRAK

Sistem Informasi berbasis web pada sound system Gita Musica Pangkalpinang dengan menggunakan PHP dan Mysql akan menunjang efisiensi dan efektifitas dalam memesan dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan tentang sound system. Tujuan penulisan ini agar masyarakat dan calon pemesan sound system di Gita Musica lebih mudah dan cepat dalam mengetahui dan memproses informasi yang dibutuhkan untuk memesan atau menyewa peralatan sound system di Gita Musica Pangkalpinang. Perangkat lunak yang digunakan dalam penyusunan kuliah praktek ini menggunakan HTML (Hypertext Markup Language) yang merupakan bahasa dasar untuk web scripting dan bersifat client side yang memungkinkan menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafiks, dan juga untuk menghubungkan antar tampilan Web Page (Hyperlink). Selain itu juga digunakan program PHP dan Mysql untuk membuat sistem informasi menjadi lebih akurat. Hasil akhir dari penelitian ini adalah dihasilkan program aplikasi berbasis Web yang dapat memberikan gambaran jelas mengenai Sistem Informasi pada Sound System Gita Musica Pangkalpinang yang dapat menampilkan informasi tentang profil Sound System Gita Musica pangkalpinang, cara pemesanan Sound System, memilih paket Sound System yang akan dipesan, serta menentukan jadwal pemesanan sound system. Penelitian Sistem Informasi berbasis Web ini pun akan memudahkan dan lebih mengenalkan nama Gita Musica Sound System agar lebih dikenal masyarakat luas dan sekaligus memasarkan produk yang disewakan oleh Gita Musica Sound System Pangkalpinang.

Kata kunci : Gita Musica, Sound System, HTML (Hypertext Markup Language), pemesanan sound system online.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berupa kesehatan, kesempatan kepada kami sehingga mampu menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek ini. Laporan Kerja Lapangan ini berjudul “**SISTEM INFORMASI PEMESANAN *SOUND SYSTEM* BERBASIS WEB STUDI KASUS : GITA MUSICA PANGKALPINANG**”. Kuliah Praktek ini telah kami laksanakan dengan baik di **Gita Musica Sound System Pangkalpinang (GM)**, yang berlokasi di Jl. Air Nangka 1 No.43 Kel. Keramat Kec. Rangkui Pangkalpinang Bangka Belitung. Laporan Kuliah Praktek ini merupakan tugas yang harus diselesaikan oleh mahasiswa jurusan Sistem Informasi program SI di **STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**. Tujuan utama dari Kuliah Praktek ini adalah untuk memantapkan teori dan praktek yang telah dipelajari di kampus dan dapat diselesaikan dengan serta diaplikasikan dilapangan.

Dalam proses pembuatan laporan ini tak lupa kami menghaturkan sujud kepada orang tua kami yang telah banyak memberikan dorongan semangat dari awal hingga selesainya laporan ini. Tak lupa juga kami mengucapkan terima kasih pada teman-teman dikampus yang telah memberikan dorongan moril dan material serta informasi. Juga dengan segala hormat kami ucapkan banyak terima kasih pada bapak dan ibu dosen di **STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG** sehingga kami dapat menerapkan ilmu yang diberikan pada kami.

Ucapan terima kasih ini juga kami ucapkan kepada :

1. ALLAH SWT yang telah menciptakan dan melimpahkan rahmat-Nya.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc, selaku ketua dari **STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**.
4. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak Bambang Adiwino, S.kom, M.Kom selaku dosen Pembimbing.

Kami menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan dengan segala kekurangannya. Untuk itu kami mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan dari Laporan Kuliah Praktek ini. Akhir kata kami berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa/mahasiswi dan pembaca sekaligus demi menambah pengetahuan tentang Praktek Kuliah Lapangan.

Pangkalpinang, 10 Januari 2019



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penulisan	3
1.5 Metode Penelitian	4
a. <i>Waterfall Model</i>	4
b. Metode OOAD (<i>object Oriented Analysis Design</i>).....	4
c. <i>Tools</i>	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Profil Perusahaan	5
2.2 <i>E-commerce</i>	5
2.2.1 Keuntungan <i>E-commerce</i>	5
2.2.2 Klasifikasi <i>E-commerce</i>	6
2.3 Model <i>Waterfall</i>	7
2.3.1 Tahap perencanaan	7
a. Identifikasi masalah	7
b. Prinsip Kerja Lama	8
c. Model Sistem saat ini	9
d. Indetifikasi Penyebab Masalah	10
2.3.2 Tahap Analisa	10

2.3.3 Tahap Desain	11
2.3.4 Tahap <i>Implementasi</i>	11
2.3.5 Tahap Pemeliharaan	11
2.4 Metode Pengembangan Sistem	11
2.5 Tool Pengembangan Sistem	11
a. <i>Activity Diagram</i>	12
b. <i>Use Case Diagram</i>	13
c. <i>Package</i>	14
d. <i>Class Diagram</i>	14
e. <i>Squence Diagram</i>	15
2.6 Perangkat Lunak Pendukung	16
a. <i>Internet</i>	16
b. <i>PHP</i>	17
c. <i>MySQL</i>	18
d. <i>Adobe Dreamweaver</i>	19
e. <i>Adobe Photoshop</i>	19
f. <i>XAMPP</i>	19
g. <i>APACHE</i>	20
h. <i>PhpMyAdmin</i>	20
i. <i>HTML</i>	21

BAB III ORGANISASI

3.1 Sejarah Gita Musica <i>Sound System</i>	22
3.2 Struktur Organisasi Gita Musica	23
3.3 Tugas dan Wewenang	23
a. Pemilik	23
b. Bagian Penyewaan	23
c. Bagian Lapangan	23
d. Bagian Pemasaran	23
3.4 Visi dan Misi	24
a. Visi	24
b. Misi	24

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1	Analisis Proses Bisnis	25
4.2	<i>Activity Diagram</i>	25
4.3	Analisa Keluaran dan Masukan	28
	a. Analisa Keluaran	28
	b. Analisa Masukan	28
	c. Identifikasi Kebutuhan	29
4.4	<i>Use Case Diagram</i>	30
	a. Deskripsi <i>Use Case</i> berdasarkan aktor <i>admin</i>	30
	b. Deskripsi <i>Use Case</i> berdasarkan aktor <i>user</i>	31
4.5	Rancangan Basis Data	32
	a. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	33
	b. Transformasi Diagram ERD ke <i>Logical Record Structure</i> (LRS) 34	
	c. <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	35
	d. Tabel	36
	f. Spesifikasi Basis Data	37
4.6	Rancangan layar	39
	4.6.1 Desain tampilan <i>login admin</i>	39
	4.6.2 Tampilan <i>menu utama admin</i>	39
	4.6.3 Tampilan kelola <i>user</i>	40
	4.6.4 Tampilan kelola paket	40
	4.6.5 Tampilan kelola pemesanan	41
	4.6.6 Tampilan kelola komentar	41
	4.6.7 Tampilan kelola galeri	42
	4.6.8 Tampilan beranda	42
	4.6.9 Tampilan halaman pertama pemesanan	43
	4.6.10 Tampilan halaman daftar <i>user</i>	43
	4.6.11 Tampilan halaman login <i>user</i>	44
	4.6.12 Tampilan halaman kedua pemesanan	44
	4.6.13 Tampilan halaman ketiga pemesanan	45
4.7	<i>Sequence Diagram</i>	46

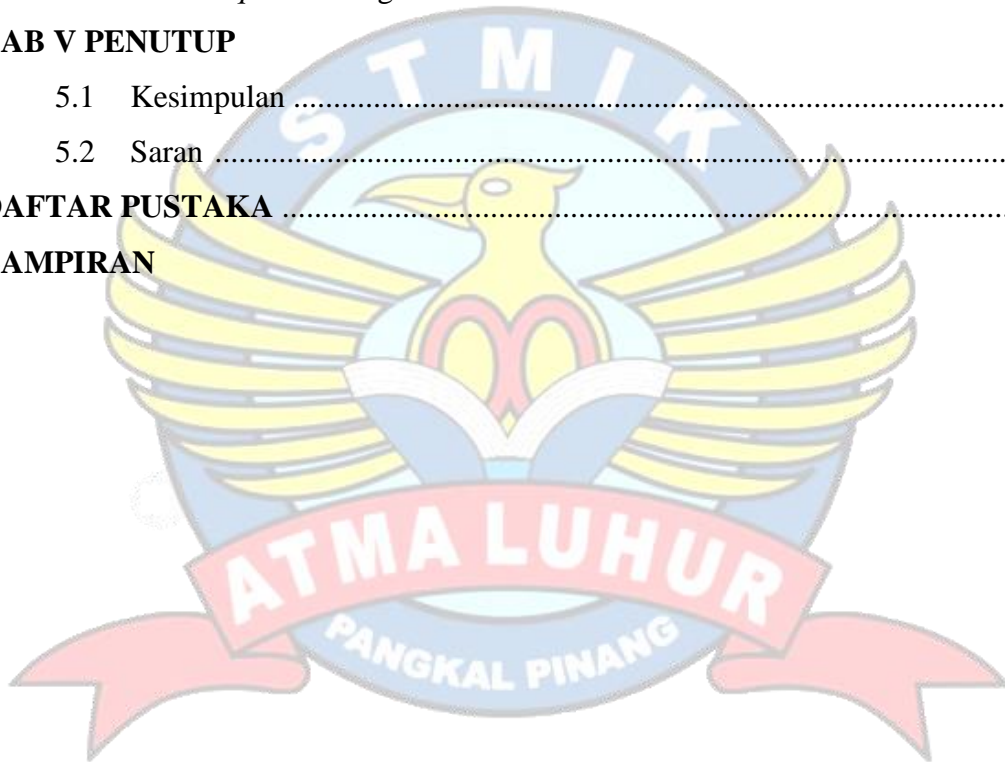
4.7.1 <i>Sequence Diagram login admin</i>	46
4.7.2 <i>Sequence Diagram kelola user</i>	47
4.7.3 <i>Sequence Diagram kelola paket sound system</i>	48
4.7.4 <i>Sequence Diagram kelola pemesanan</i>	49
4.7.5 <i>Sequence Diagram kelola komentar</i>	50
4.7.6 <i>Sequence Diagram kelola galeri</i>	51
4.7.7 <i>Sequence Diagram view web page</i>	52
4.7.8 <i>Sequence Diagram pemesanan</i>	53
4.7.9 <i>Sequence Diagram komentar</i>	54

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	56

DAFTAR PUSTAKA	xv
-----------------------------	----

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pelanggan	36
Tabel 4.2 Pesanan.....	36
Tabel 4.3 Paket.....	36
Tabel 4.4 <i>Admin</i>	36
Tabel 4.5 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	37
Tabel 4.6 Spesifikasi Basis Data Pesanan	37
Tabel 4.7 Spesifikasi Basis Data Paket	38
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data <i>Admin</i>	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Model <i>Waterfall</i>	7
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> pemesanan langsung	26
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> via telpon	27
Gambar 4.3 <i>Use Case</i> berdasarkan Aktor <i>Admin</i>	30
Gambar 4.4 <i>Use Case</i> berdasarkan Aktor <i>User</i>	30
Gambar 4.5 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	33
Gambar 4.6 Transformasi Diagram ERD ke <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	34
Gambar 4.7 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	35
Gambar 4.8 Rancangan tampilan <i>login admin</i>	39
Gambar 4.9 Rancangan tampilan beranda <i>admin</i>	39
Gambar 4.10 Rancangan tampilan kelola <i>user</i>	40
Gambar 4.11 Rancangan tampilan kelola paket	40
Gambar 4.12 Rancangan tampilan kelola pemesanan	41
Gambar 4.13 Rancangan tampilan kelola komentar	41
Gambar 4.14 Rancangan tampilan kelola galeri	42
Gambar 4.15 Rancangan tampilan <i>Website</i> pada beranda	42
Gambar 4.16 Rancangan tampilan proses pemesanan tahap pertama	43
Gambar 4.17 Rancangan tampilan proses daftar <i>user</i>	43
Gambar 4.18 Rancangan tampilan proses <i>login user</i>	44
Gambar 4.19 Rancangan tampilan proses pemesanan tahap kedua	44
Gambar 4.20 Rancangan tampilan proses pemesanan tahap ketiga	45
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login Admin</i>	46
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> kelola <i>User</i>	47
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> kelola paket <i>sound system</i>	48
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> kelola pemesanan	49

Gambar 4.25 <i>Sequence</i> Diagram kelola komentar	50
Gambar 4.26 <i>Sequence</i> Diagram kelola galeri	51
Gambar 4.27 <i>Sequence</i> Diagram <i>view web page</i>	52
Gambar 4.28 <i>Sequence</i> Diagram pemesanan	53
Gambar 4.29 <i>Sequence</i> Diagram komentar	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Nota

Lampiran B-1 Spesifikasi *Sound System*

Lampiran B-2 Data Pelanggan

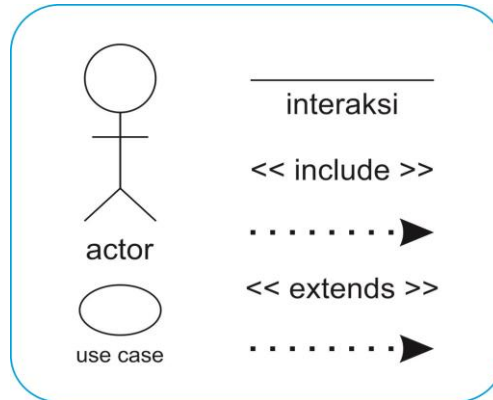
Lampiran lembar berita acara konsultasi dosen pembimbing kp

Lampiran lembar berita acara kunjungan kp








DAFTAR SIMBOL

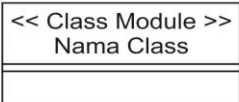
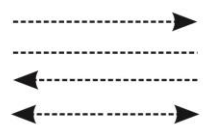
Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram*



Simbol-simbol yang digunakan dalam *Sequence Diagram*

Simbol	Keterangan
	Actor
	Objek (kelas boundary)
	Objek (kelas kontrol)
	Objek (kelas entity)
	Transition Autolink

Simbol-simbol yang digunakan dalam *Class Diagram*

Simbol	Keterangan
	Class Module
	Relationship