SISTEM INFORMASI E-COMMERCE DI *NEW* BIRU LAUT *SEA FOOD RESTAURANT* DENGAN METODE FAST

LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Oleh :

	NIM	NAMA
1.	1722500015	AFRILLIA PUTRI LESTARI
2.	1722500072	SHERLY MARCELLINA
3.	1722500098	NANDA VICHELIA JAMES

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

ISB ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2020/2021

SISTEM INFORMASI E-COMMERCE DI *NEW* BIRU LAUT *SEA FOOD RESTAURANT* DENGAN METODE FAST

LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Oleh :

	NIM	NAMA
1.	1722500015	AFRILLIA PUTRI LESTARI
2.	1722500072	SHERLY MARCELLINA
3.	1722500098	NANDA VICHELIA JAMES

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

ISB ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2020/2021

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1722500015
   Nama : Afrillia Putri Lestari
2. NIM : 1722500072
   Nama : Sherly Marcellina
3. NIM : 1722500098
   Nama : Nanda Vichelia James

Judul KP : SISTEM INFORMASI E-COMMERCE DI NEW BIRU LAUT SEA FOOD RESTAURANT DENGAN METODE FAST

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, 28 Desember 2020

Nama	Tanda Tangan
1. Afrillia Putri Lestari	(.....)
2. Sherly Marcellina	(.....)
3. Nanda Vichelia James	(.....)

INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)

ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **SISTEM INFORMASI E-COMMERCE DI *NEW* BIRU LAUT *SEA FOOD RESTAURANT* DENGAN METODE FAST**

	NIM	NAMA
1.	1722500015	AFRILLIA PUTRI LESTARI
2.	1722500072	SHERLY MARCELLINA
3.	1722500098	NANDA VICHELIA JAMES

Pangkalpinang, 28 Desember 2020

Menyetujui,

Pembimbing

Marini, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0212037801

Pembimbing Lapangan,

Ihwa

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Okkita Rizan, S.Kom., M.Kom.

NIDN 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Afrillia Putri Lestari (1722500015)
2. Sherly Marcellina (1722500072)
3. Nanda Vichelia James (1722500098)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 01 Oktober 2020 sampai dengan 28 Desember 2020 dengan baik.

Nama Instansi : *New* Biru Laut *Sea Food Restaurant*

Alamat : Jl. Pasir Padi Air item

Pembimbing Praktek

Tanggal, 28 Desember 2020

(.....IHWA.....)

ABSTRAK

Biru Laut Sea Food Restaurant adalah suatu usaha yang bergerak dibidang penjualan makanan masakan laut. Dalam melakukan usaha ini, restaurant tersebut mengalami beberapa kendala seperti, dalam penjualan online melalu instagram dan telepon laporannya kurang terstruktur, untuk offline store di masa covid-19 juga dinilai kurang efektif karena pelanggan harus datang langsung ke restaurant. Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara tersebut maka perusahaan tidak akan mengalami peningkatan dan kemajuan. Kemudian juga disebabkan tingginya persaingan bisnis sekarang yang mengharuskan restaurant ini untuk melakukan pembaruan sistem agar tidak tertinggal dengan restaurant yang lainnya. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan teknologi dalam strategi pemasaran dan penjualan dengan merancang suatu website E-commerce. E-commerce dapat mempermudah pelanggan dalam mengakses transaksi dimana saja dan kapan saja. Penentuan kebutuhan sistem ini berdasarkan Sistem Informasi E-commerce dengan meningkatkan kepuasan pelanggan dan dilakukan melalui model pengembangan perangkat lunak yaitu FAST, diantaranya perencanaan sistem, analisis sistem, desain sistem dan penerapan sistem. Serta metode Object Oriented Analysis Desaign dan berdasarkan Unified Modeling Language.

Kata Kunci : E-commerce, FAST, OOAD, Unified Modeling Langue

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat- Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan KP yang berjudul ”Sistem Informasi *E-Commerce* di New Biru Laut Sea Food Restaurant Dengan Metode Fast”. sesuai dengan yang direncanakan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak,

Penulis akan banyak menemui kesulitan dalam penyusunan Laporan KP ini. Untuk itu Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga laporan ini terselesaikan.
2. Rasulullah SAW yang menjadi panutan dan inspirasi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M. Sc, selaku Ketua ISB Atma Luhur.
5. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA selaku Ketua Yayasan Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, S. Kom, M. Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Ibu Marini, S.Kom., M.Kom, selaku Pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing penulis selama mengerjakan Laporan KP ini.
8. Seluruh Karyawan New Biru Laut Sea Food Restaurant yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan Laporan KP ini , terutama Ibu Rita Subariah , Ihwa dan Ibu Onna.

Semoga allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Aamiin.

Pangkalpinang, Desember 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN .....iii.

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....iv.

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP.....v.

ABSTRAK.....vi

KATA PENGANTAR.....vii

DAFTAR ISI.....viii

DAFTAR GAMBAR…….....xii

DAFTAR SIMBOL.....xiv

DAFTAR TABEL.....xx

DAFTAR LAMPIRAN.....xxi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang..... 1.

1.2 Rumusan Masalah..... 2.

1.3 Batasan Masalah..... 2.

1.4 Tujuan & Manfaat Penelitian .....3.

1.5 Metodologi Penelitian.....3.

1.5.1 Model Pengembangan Sistem.....3.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem..... 4.

1.5.3 Tools Pengembangan Sistem..... 4.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi..... 5.

2.2 E-commerce..... 5.

2.1 Definisi E-Commerce..... 5.

2.2 Jenis E-Commerce..... 5.

2.3 Metode Pembayaran E-Commerce..... 6.

2.3 Model FAST ….....6.

2.4 Metode Berorientasi Objek..... 7.

2.5 Tools Pengembangan Sistem..... 7.

2.6 Perancang Basis Data..... 8.

2.7 Mysql..... 9.

2.8 XAMPP..... 9.

2.9 PHP (Hypertext Preprocessor)..... 9.

2.10 Tinjauan Penelitian Terdahulu..... 10.

BAB III ORGANISASI

3.1. Sejarah Tempat..... 13.

3.2. Visi dan Misi..... 13.

3.3. Struktur Organisasi..... 13.

3.4. Tugas dan Wewenang ..... 14.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Analisa Proses Bisnis..... 18.

4.2 Activity Diagram..... 19.

4.3 Analisa Dokumen..... 22.

4.3.1 Analisa Dokumen Keluaran..... 22.

4.3.2 Analisa Dokumen Masukan..... 23.
4.4 Rancangan Usulan..... 24.
4.5 Identifikasi Kebutuhan..... 27.
4.6 Package Diagram..... 29.
4.7 Use Case Diagram..... 29.
4.6.1 Use Case Diagram Admin..... 30.
4.6.2 Use Case Diagram Pembeli..... 30.
4.8 Deskripsi Usecase..... 31.
4.8.1 Deskripsi Usecase Admin..... 31.
4.8.2 Deskripsi Usecase Pembeli..... 33.
4.9 Perancang Basis Data..... 36.
4.9.1 ERD..... 36.
4.9.2 Transformasi ERD ke LRS..... 37.
4.9.3 LRS..... 38.
4.9.4 Tabel..... 39.
4.10 Spesifikasi Basis Data..... 40.
4.11 Struktur Rancangan Layar..... 46.
4.12 Rancangan Layar..... 47.
4.13 Sequence Diagram..... 53.

BAB V PENUTUP

5.1 KESIMPULAN..... 64.
5.2 SARAN..... 64.

DAFTAR PUSTAKA ..... 67.

LAMPIRAN – A..... 68.

LAMPIRAN – B..... 71.

LAMPIRAN – C..... 74.

LAMPIRAN – D..... 80.

LAMPIRAN – E..... 83.

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1 : Struktur Organisasi..... 13

Gambar 3.2 : Foto Tampk Depan 16

Gambar 3.3 : Foto Tampak Samping 16

Gambar 3.4 : Foto Kasir..... 17

Gambar 4.1 : Activity Diagram Proses Pendataan Menu 19

Gambar 4.2 : Activity Diagram Proses Penerimaan Tamu 20

Gambar 4.3 : Activity Diagram Proses Pemesanan 20

Gambar 4.4 : Activity Diagram Proses Pembayaran..... 21

Gambar 4.5 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Penjualan 21

Gambar 4.6 : Package Diagram 29

Gambar 4.7 : Use Case Diagram Admin..... 30

Gambar 4.8 : Use Case Diagram Pembeli..... 31

Gambar 4.9 : ERD..... 36

Gambar 4.10 : Transformasi ERD ke LRS 37

Gambar 4.11 : LRS 38

Gambar 4.12 : Struktur Rancang Layar 46

Gambar 4.13 : Rancangan Layar Form Pendaftaran..... 47

Gambar 4.14 : Rancangan Layar Form Log In 48

Gambar 4.15 : Rancangan Layar Form Entry Pesanan..... 48

Gambar 4.16 : Rancangan Layar Form Konfirmasi Pembayaran 49

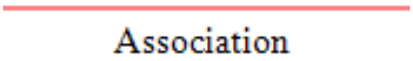
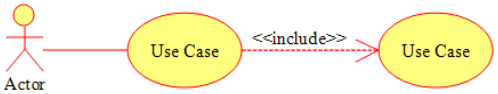
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Form Entry Menu 49

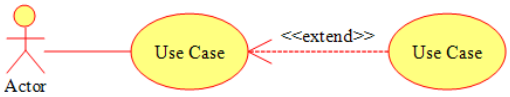
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Form Entry Waiters 50

Gambar 4.19 : Rancangan Layar Form Entry Pembayaran 50
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Lihat Pemesanan 51
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Form Entry Pembayaran 51
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Form Cetak Laporan Penjualan 52
Gambar 4.23 : Sequence Diagram Daftar 53
Gambar 4.24 : Sequence Diagram Log In Pembeli..... 54
Gambar 4.25 : Sequence Diagram Lihat Menu..... 55
Gambar 4.26 : Sequence Diagram Pesanan 56
Gambar 4.27 : Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran 57
Gambar 4.28 : Sequence Diagram Log In Admin..... 58
Gambar 4.29 : Sequence Diagram Data Menu..... 59
Gambar 4.30 : Sequence Diagram Waiters..... 60
Gambar 4.31 : Sequence Diagram Pembayaran..... 61
Gambar 4.32 : Sequence Diagram Lihat Pemesanan..... 62
Gambar 4.33 : Sequence Diagram Lihat data pembayaran..... 62
Gambar 4.34 : Sequence Diagram Laporan Penjualan 63

DAFTAR SIMBOL

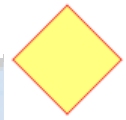
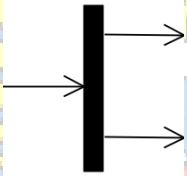
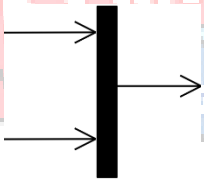
1. Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1		***Use case*** Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
2		***Actor*** Sebuah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.
3		***Association*** Merupakan abtraksi berupa garis tanpa panah yang menghubung antara aktor dan *use case* atau *use case* dengan *use case*.
4		***Include*** Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan

		fungsionalitas dari *use case* lainnya.
5		***Extend*** Menunjukkan suatu *use case* merupakan tambahan fungsional dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

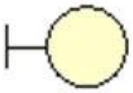
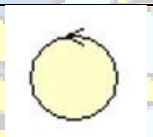
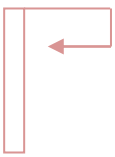
2. Simbol *Activity Diagram*

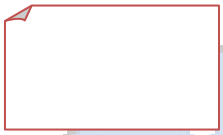
No	Simbol	Keterangan
1		***Initial Node*** Merupakan simbol untuk memulai *Activity diagram.*
2		***Activity Final Node*** *M*erupakan simbol untuk mengakhiri *Activity diagram*
3		***Swimline*** Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.
4		***Activity*** *Activity* juga merupakan proses komputasi atau perubahan

		kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.
5		***Transition*** Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *activity*.
6		***Decision*** Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.
7		***Fork* (Percabangan)** Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.
8		***Join* (Penggabungan)** Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

3. Simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1		***Actor*** Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan

		atau menerima informasi dari system. Actor memberi input atau menerima output informasi dari sistem.
2		***Boundary*** Boundary atau disebut juga dengan Form, tempat user berintraksi untuk memberikan masukan data.
3		***Control*** Control menjembatani User berintraksi dengan form untuk menghubungkannya dengan entity.
4		***Entity*** Entity merupakan letak dimana data disimpan.
5		***Object Message*** Untuk menunjukan aliran kegiatan atau urutan dari intraksi.
6		***Recursive*** Message yang dikirim untuk dirinya sendiri.

7		***Activation*** Mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek.
8		***Lifeline*** Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek.
9		***Loop*** Menggambarkan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang.

4. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No	Simbol	Keterangan
1		**Entitas (*Entity*)** Entitas ialah suatu objek yang dapat dibedakan dengan objek lainnya. Entitas berfungsi untuk memberikan identitas pada entitas yang memiliki label dan nama. Entitas memiliki bentuk persegi panjang. .
2		**Relasi/Hubungan Antar Entitas (relationship)** Relasi ialah hubungan yang terjadi antara 1 entitas atau lebih yang tidak mempunyai fisik tetapi hanya sebagai

		konseptual. Dan berfungsi untuk mengetahui jenis hubungan yang ada antara 2 *file*. Relisi memiliki bentuk belah ketupat.
3		**Atribut** Atribut ialah karakteristik dari entitas atau relasi yang menyediakan penjelasan detil tentang entitas atau relasi tersebut. Dan berfungsi untuk memperjelas atribut yang dimiliki oleh sebuah entitas. Atribut memiliki bentuk lingkarang lebih tepatnya elips.
4		**Alur** Alur memiliki fungsi untuk menghubungkan atribut dengan entitas dan entitas dengan relasi. Dan berbentuk garis.

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 : Tabel Bayar 39

Tabel 4.2 : Tabel Pembeli 39

Tabel 4.3 : Tabel Pesanan 39

Tabel 4.4 : Tabel Pesan 39

Tabel 4.5 : Tabel Menu 39

Tabel 4.6 : Tabel Konfirmasi 40

Tabel 4.7 : Tabel Waiters 40

Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Tabel Bayar 40

Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pembeli 41

Tabel 4.11 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pesanan 42

Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data Tabel Pesan 43

Tabel 4.13 : Spesifikasi Basis Data Tabel Menu 43

Tabel 4.14 : Spesifikasi Basis Data Tabel Konfirmasi 44

Tabel 4.15 : Spesifikasi Basis Data Tabel Order Waiters 45

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A-1 : Data Menu 69

Lampiran A-2 : Data Pesanan 70

Lampiran B-1 : Nota 72

Lampiran B-2 : Laporan Penjualan 73

Lampiran C-1 : Data Menu 75

Lampiran C-2 : Data Pesanan 76

Lampiran C-3 : Data Waiters 77

Lampiran C-4 : Data Pembeli 78

Lampiran C-5 : Data Metode Pembayaran 79

Lampiran D-1 : Data Bukti Pembayaran 81

Lampiran D-2 : Laporan Penjualan 82

Lampiran E-1 : Berita Acara Dosen Pembimbing 84

Lampiran E-2 : Berita Acara Penanggung jawab tempat riset 85