

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN  
CATERING BERBASIS WEB PADA CV. BJM  
MENGUNAKAN MODEL WATERFALL**

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



Oleh:

- | NIM           | NAMA                |
|---------------|---------------------|
| 1. 1722500034 | FIDYA LESTARI       |
| 2. 1722500132 | MUHAMAD FAJAR       |
| 3. 1722500133 | DWI PRATAMA ARIANDI |

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
ISB ATMA LUHUR  
PANGKAL PINANG  
2020/2021**



INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)  
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Teknologi Informasi

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata-1

Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN CATERING  
BERBASIS WEB PADA CV. BJM MENGGUNAKAN MODEL  
WATERFALL

NIM

1. 1722500132
2. 1722500034
3. 1722500133

NAMA

Muhamad Fajar  
Fidya Lestari  
Dwi Pratama Ariandi

Pangkalpinang, Desember 2020


Pembimbing Lapangan,



Suwar

Menyetujui,

Pembimbing

  
Fitriyani, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0220028501

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom.

NIDN. 0211108306

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1722500132  
Nama : Muhamad Fajar
2. NIM : 1722500133  
Nama : Dwi Pratama Ariandi
3. NIM : 1722500034  
Nama : Fidya Lestari

Judul KP : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN  
CATERING BERBASIS WEB PADA CV. BJM  
MENGUNAKAN MODEL WATERFALL

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, Desember 2020

Nama

1. Muhamad Fajar
2. Dwi Pratama Ariandi
3. Fidya Lestari

Tanda Tangan



## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Muhamad Fajar (1722500132)
2. Fidya Lestari (1722500034)
3. Dwi Pratama Ariandi (1722500133)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 26 Oktober 2020 sampai dengan dengan baik.

Nama Instansi : CV.BJM  
Alamat : Jl.Depati Hamzah RT 01/RW 01 Air Itam  
Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal



(Suwari)

## ABSTRACT

Sistem pengelolaan pemesanan *catering* merupakan faktor penting yang harus dilakukan dan dikelola dengan baik dan benar. Sistem pengelolaan pemesanan *catering* yang baik dapat membuat kegiatan usaha yang dilakukan menjadi lebih besar dan maju. Berhasil atau tidaknya suatu perusahaan, ditentukan oleh bagaimana sistem pengelolaannya. *Catering* menggunakan sistem pemesanan *online* untuk memberikan informasi tentang menu masakan *catering* yang disukai oleh masyarakat. Dengan demikian masyarakat juga dapat memanfaatkan teknologi informasi internet dalam hal pemesanan *catering*. Cara mengelola dan manajemen usaha *catering* yang baik adalah dengan melakukan pencatatan dan pembukuan yang baik. Namun yang lebih baik lagi apabila pencatatan tersebut menggunakan program atau aplikasi yang mampu membuat pencatatan informasi pembukuan lebih cepat, sistem informasi *catering* inilah yang menjadi program pencatatan pembukuan *catering* yang paling baik. Sistem informasi pengelolaan ini juga dinilai lebih efisien dalam pemanfaatan mengurangi biaya pengeluaran untuk pemasaran.

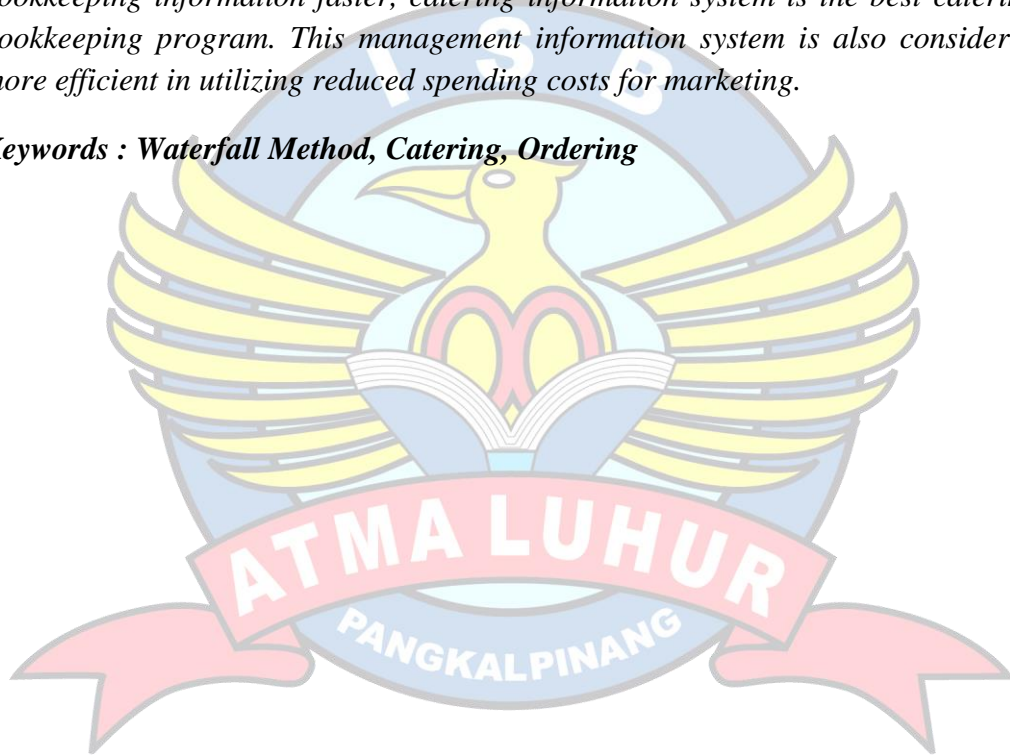
**Kata Kunci : Metode *Waterfall*, *Catering*, Pemesanan**



## **ABSTRACT**

*Catering booking management system is an important factor that must be done and managed properly and correctly. A good catering order management system can make business activities bigger and more advanced. The success or not of a company is determined by how the management system is managed. Catering uses an online booking system to provide information about catering menus that are preferred by the public. Thus, the public can also take advantage of internet information technology in terms of catering bookings. How to manage and manage a good catering business is to do good recording and bookkeeping. But even better if the recording uses a program or application that is able to make the recording of bookkeeping information faster, catering information system is the best catering bookkeeping program. This management information system is also considered more efficient in utilizing reduced spending costs for marketing.*

**Keywords : Waterfall Method, Catering, Ordering**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kuliah Praktek (KP) beserta pembuatan Laporan KP ini dapat diselesaikan sesuai dengan penulis harapkan yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (SI) pada jurusan Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) ini takkan berwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis.
3. Bapak rs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukauana,ST., M.Sc, selaku Ketua ISB Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Ibu Fitriyani selaku Dosen Pembimbing.
7. Ibu Nurzayati selaku Kepala CV. BJM yang telah memberi izin riset

Penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga laporan penulis selanjutnya dapat menjadi lebih baik. Akhir kata, semoga laporan in dapat memberi manfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

Pangkalpinang, 20 Oktober 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>ABTRACT</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	3
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem .....	4
1.5.3 Toll Pengembangan Sistem .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	5



2.1 Sistem.....	5
2.2 Informasi .....	5
2.3 <i>Catering</i> .....	5
2.4 Berbasis <i>Website</i> .....	5
2.5 Metode <i>Waterfall</i> .....	6
2.6 <i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	6
2.7 Tinjauan Pustaka .....	7
<b>BAB III ORGANISASI</b> .....	9
3.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	9
3.2.1 Nilai Inti Perusahaan .....	9
3.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	9
3.3 Profil Perusahaan .....	12
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	13
4.1 Analisis Sistem.....	13
4.1.1 Proses Bisnis .....	13
4.1.2 <i>Activity Diagram</i> .....	13
4.2 Analisa Dokumen.....	15
4.2.1 Analisa Dokumen Masukan .....	15
4.2.1 Analisa Dokumen Keluaran .....	16
4.3 Perancangan Sistem Yang Diusulkan .....	17
4.3.1 Identifikasi Kebutuhan .....	17
4.3.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	19
4.3.3 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> .....	20
4.4 Rancangan Basis Data.....	23
4.4.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	23
4.4.2 Transformasi ERD ke LRS.....	23
4.4.3 LRS.....	23
4.4.4 Tabel.....	24
4.4.5 Spesifikasi Basis Data .....	24
4.5 Rancangan Struktur.....	27

4.6 Rancangan Layar.....	28
4.7 <i>Sequence Diagram</i> .....	33
4.8 <i>Class Diagram</i> .....	40
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	41
5.1 Kesimpulan .....	41
5.2 Saran.....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	42
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Pemesanan Catering CV. BJM.....	10
Gambar 3.2 Depan Kantor CV. BJM.....	12
Gambar 3.3 Dalam Kantor CV. BJM.....	12
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan secara langsung .....	14
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran.....	14
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pengiriman .....	15
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> .....	19
Gambar 4.5 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	23
Gambar 4.6.. Transformasi ERD ke LRS .....	23
Gambar 4.7 LRS .....	23
Gambar 4.12 Rancangan Struktur.....	27
Gambar 4.13 Rancangan Halaman <i>Login</i> .....	28
Gambar 4.14 Layar Dashboard .....	28
Gambar 4.15 Rancangan layar Menu.....	29
Gambar 4.16 Rancangan Layar <i>Entry</i> Menu.....	29
Gambar 4.17 Rancangan Layar Data Pelanggan.....	30
Gambar 4.18 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Pelanggan.....	30
Gambar 4.19 Rancangan Layar Nota Pesanan.....	31
Gambar 4.20 Rancangan Layar Pembayaran .....	31
Gambar 4.21 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran.....	32
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram Login</i> .....	33
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram Entry</i> Data Pelanggan .....	34
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram Entry</i> Data Pesanan .....	35
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram Logout</i> .....	36
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram Entry</i> Pelanggan .....	37
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram Login</i> Pelanggan.....	38
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram Entry</i> Pesanan.....	39

Gambar 4.29 *Class Diagram*.....40





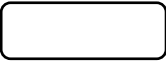
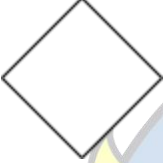

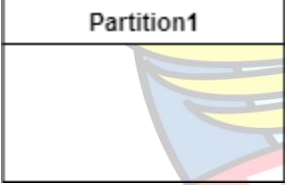
## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.8 Pelanggan.....	24
Tabel 4.9 Pesanan.....	24
Table 4.12 Nota.....	24
Table 4.13 Dapat.....	24

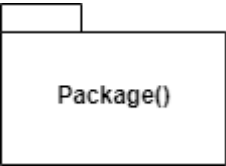


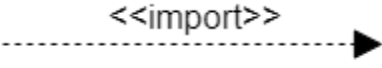
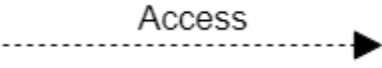
## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*


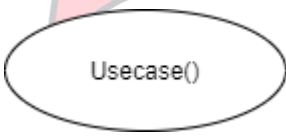

	Start Point	Menggambarkan awal aktifitas.
	End Point	Menggambarkan akhir dari aktifitas.
	Activity	Menggambarkan proses bisnis.
	Decision	Menggambarkan keputusan/pilihan.
	State Transition	Menggambarkan aliran perpindahan <i>control</i> antara <i>state</i> .
	Swimlane	Menggambarkan pemisahan aktifitas.

### Simbol *Package Diagram*


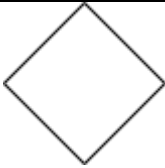
	Package Diagram	Pengelompokan dan pengorganisasian kelas-kelas dan <i>interface</i> yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam <i>library</i> .
---	-----------------	---

	Import	Suatu <i>dependency</i> yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.
	Access	Suatu <i>dependency</i> yang menunjukkan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket.

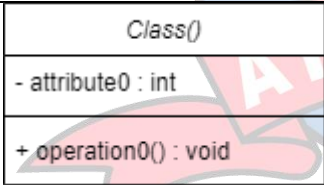
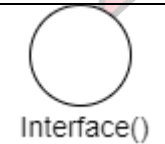

### Simbol Use Case Diagram

	Actor	Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi ( <i>user</i> ).
	Use Case	Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun
	Association	Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <u>usecase</u> .



### Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)

	Entity	Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.
	Atribut/Property	Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah <i>entity</i> .
	Relationship	Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih <i>entity</i> .
	Association	Menggambarkan hubungan antara <i>Entity</i> , <i>Relationship</i> , dan <i>Atribut/Property</i> .

### Simbol Class Diagram

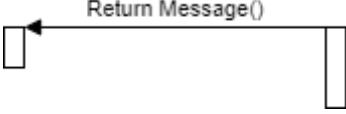
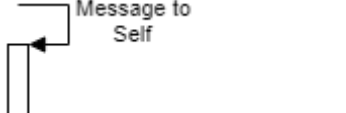
	Class	Kelas pada struktur sistem
	Interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
	Association	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai juga dengan <i>multiplicity</i> .



	Association Dependency	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antara kelas.
	Generalization	Relasi antara kelas dengan makna generalisasi spesialisasi.

### Simbol *Sequence Diagram*

 :Actor()	Actor	Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.
 :Entity()	Entity Class	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
 :Boundary()	Boundary Class	Menggambarkan sebuah penggambaran dari <i>form</i> .
 :Control()	Control Class	Menggambarkan penghubungan antara <i>boundary</i> dengan <i>table</i> .
	Lifeline	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.
	Object Message	Menggambarkan pesan/hubungan aktor dan objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

	Return Message	Menggambarkan pesan/objek, yang menunjukan urutan kejadian yang kejadian.
	Message to Self	Menggambarkan pesan/objek itu sendiri, yang menunjukan urutan kejadian yang terjadi.



#### DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Catatan Pemesanan
2. Lampiran Nota
3. Lampiran Izin Penelitian Kuliah Praktek dari CV. BJM
4. Lampiran Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KP ISB ATMA LUHUR
5. Lampiran Berita Acara Kunjungan KP