

**RANCANGAN SISTEM PENJUALAN *DEVICE/MOD* BERBASIS
WEBSITE BERORIENTASI OBJEK PADA WARUNG GARASI VAPE
SEMESTER GASAL 2020/2021**



Oleh :

- | | |
|------------------|------------|
| 1. DANTDY | 1722500016 |
| 2. ARIVAN FADJRI | 1722500122 |
| 3. ANDI LAU | 1722500181 |

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2020/2021



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMALUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Program studi: Sistem Informasi

Jenjang studi : Strata 1

Judul : **RANCANGAN SISTEM PENJUALAN *DEVICE/MOD*
BERBASIS *WEBSITE* BERORIENTASI OBJEK PADA
WARUNG GARASI VAPE**

NIM	NAMA
1. 1722500016	DANTDY
2. 1722500122	ARIVAN FADJRI
3. 1722500181	ANDI LAU

Pangkalpinang, 2021

Menyetujui,

Pembimbing

Bambang Adiwindo, S.Kom., M.Kom.

NIDN 0216107102

Pembimbing Lapangan,

Mohammad Tommy

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

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

NIDN 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. DANTDY (1722500016)
2. ARIVAN FADJRI (1722500122)
3. ANDI LAU (1722500181)

Telah menyelesaikan kegiatan Kuliah Praktek dari 2 Oktober 2020 sampai dengan 7 januari 2021 dengan baik.

Nama Instansi : WARUNG GARASI VAPE

Alamat : Jl.Hormen Maddati No.19 Melintang, Kec.Rangkui kota
Pangkalpinang

Pembimbing praktek, 7 Januari 2021



Mohammad Tommy

ABSTRAK

Sistem penjualan device/mod merupakan faktor penting yang harus dilakukan dan dikelola dengan baik dan benar. Sistem penjualan device/mod yang baik dapat membuat kegiatan usaha yang dilakukan menjadi lebih besar dan maju. Berhasil atau tidaknya suatu perusahaan, ditentukan oleh bagaimana sistem pengelolaannya. penjualan menggunakan sistem online untuk memberikan informasi tentang barang terbaru dan yang disukai oleh kalangan sekitar. Dengan demikian masyarakat juga dapat memanfaatkan teknologi informasi internet dalam hal penjualan device/mod ini. Cara mengelola dan manajemen usaha penjualan 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 penjualan inilah yang menjadi program pencatatan pembukuan penjualan yang paling baik. Rancangan Sistem informasi ini juga dinilai lebih efisien dalam pemanfaatan mengurangi biaya pengeluaran untuk pembelian.

Kata Kunci : E-commerce, Website , Berorientasi objek, penjualam, Warga Vape



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat 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. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
7. Bapak Mohammad Tommy selaku Pemilik Toko 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, 7 Januari 2021

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 struktur Organisasi Warga Vape.....	23
Gambar 4.1. Activity Diagram Sistem berjalan	26
Gambar 4.2 Solusi yang ditawarkan	27
Gambar 4.3 Arsitektur Sistem Usulan	29
Gambar 4.4 <i>Use Case</i> Diagram Usulan	34
Gambar 4.5 <i>UseCase</i> Diagram Web Server	37
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Login</i> pengguna	38
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Barang	39
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Manage Pemesanan oleh Admin.	40
Gambar 4.9 ERD	41
Gambar 4.10 Transformasi ERD ke LRS	42
Gambar 4.11 LRS	42
Gambar 4.12 Rancangan Layar Menu Utama	53
Gambar 4.13 Rancangan Layar Utama Login.....	54
Gambar 4.14 Rancangan Layar Category Barang	55
Gambar 4.15 Rancangan Layar Menu Barang	56
Gambar 4.16 Rancangan Layar Detail Barang	57
Gambar 4.17 Rancangan Layar Input Order Barang	58
Gambar 4.18 Rancangan Layar Detail Order	59
Gambar 4.19 Rancangan Layar Checkout Order	60
Gambar 4.20 Class Diagram	61
Gambar 4.21 Diagram <i>Sequence</i> Login	62
Gambar 4.22 Diagram <i>Sequence</i> Registrasi	62
Gambar 4.23 Diagram <i>Sequence</i> <i>Shopping Cart</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1:.....71

LAMPIRAN 2:.....72

Keterangan :

Lampiran 1: Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KP

Lampiran 2: Lembar Berita Acara Kunjungan KP




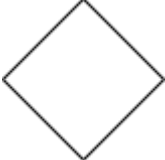

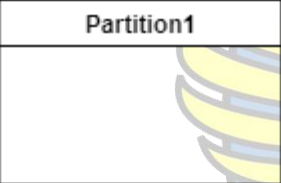


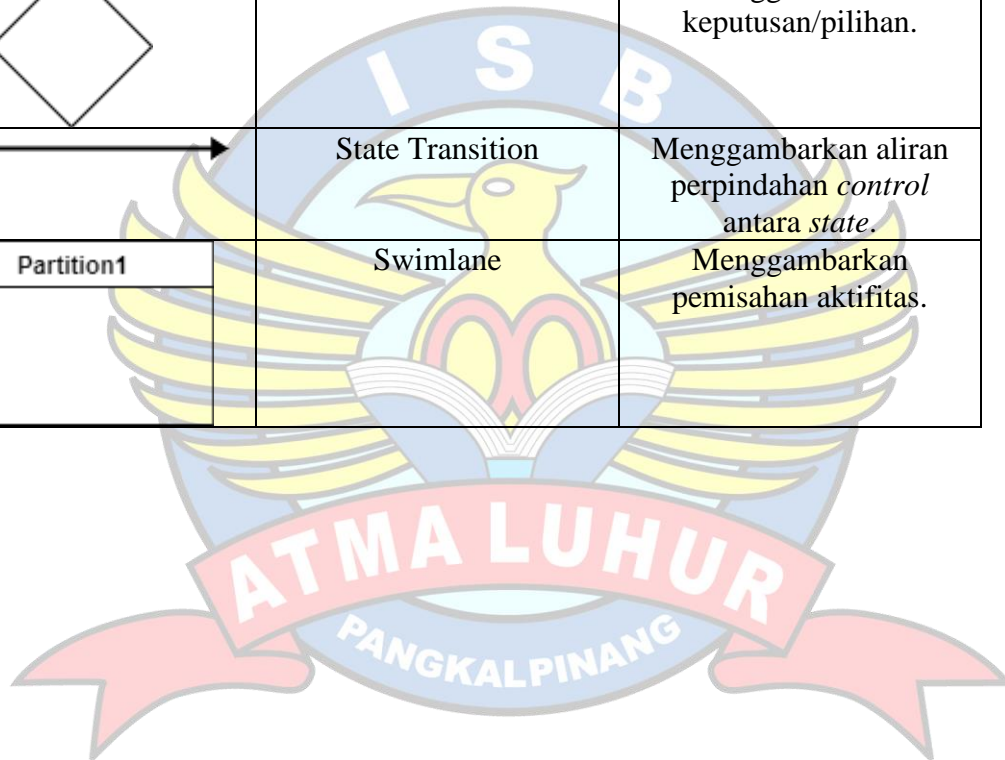
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Deskripsi <i>Usecase</i> Registrasi	30
Tabel 4.2 Tabel Deskripsi <i>Usecase</i> Login	30
Tabel 4.3 Tabel Deskripsi <i>Usecase</i> Produk	31
Tabel 4.4 Tabel Deskripsi <i>Usecase</i> Keranjang	31
Tabel 4.5 Tabel Deskripsi <i>Usecase</i> Konfirmasi	32
Tabel 4.6 Tabel Deskripsi <i>Usecase</i> Profil	32
Tabel 4.7 Tabel Deskripsi <i>Usecase</i> Informasi	32
Tabel 4.8 Tabel Deskripsi <i>Usecase</i> Tentang	33
Tabel 4.9 Tabel Deskripsi <i>Usecase</i> Bagikan	33
Tabel 4.10 Tabel Deskripsi <i>Usecase</i> Kontak	33
Tabel 4.11 Tabel Deskripsi <i>Usecase</i> LoginAdmin	34
Tabel 4.12 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Daftar Pesanan	35
Tabel 4.13 Tabel Deskripsi <i>Usecase</i> KategoriAdmin	35
Tabel 4.14 Tabel Deskripsi <i>Usecase</i> Pengaturan.....	36
Tabel 4.15 Tabel Deskripsi <i>Usecase</i> Administrator	36
Tabel 4.16 Tabel Deskripsi <i>Usecase</i> pengguna	36
Tabel 4.17 Tabel <i>User</i>	43
Tabel 4.18 Tabel Menu Barang	43
Tabel 4.19 Tabel Reservation	43
Tabel 4.20 Spesifikasi Basisdata Menu Barang	45
Tabel 4.21 Tabel Admin	45
Tabel 4.24 Spesifikasi Basisdata User	46
Tabel 4.25 Spesifikasi Basisdata Administrator	52

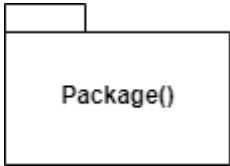
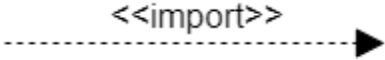
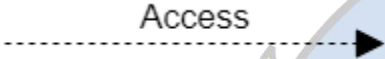
DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*


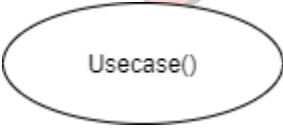

	Start Point	Menggambarkan awal aktifitas.
	End Point	Menggambarkan akhir dari aktifitas.
	Actifity	Menggambarkan proses bisnis.
	Dicision	Menggambarkan keputusan/pilihan.
	State Transition	Menggambarkan aliran perpindahan <i>control</i> antara <i>state</i> .
	Swimlane	Menggambarkan pemisahan aktifitas.





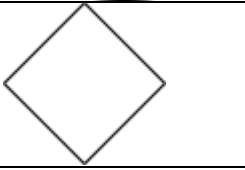

Simbol Package Diagram

	<p>Package Diagram</p>	<p>Pengelompokan dan pengorganisasian kelas-kelas dan <i>interface</i> yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam <i>library</i>.</p>
	<p>Import</p>	<p>Suatu <i>dependency</i> yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.</p>
	<p>Access</p>	<p>Suatu <i>dependency</i> yang menunjukkan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket.</p>





Simbol Use Case Diagram

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






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

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;">Class()</p> <p>- attribute0 : int</p> <p>+ operation0() : void</p> </div>	Class	Kelas pada struktur system
	Interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemograman 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	Menggambar 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 ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Peneletian.....	3
1.4.3 Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
2.1. Pengertian Perancangan Sistem	6
2.2. Definisi Sistem Informasi	6
2.3. Definisi Penjualan.....	6
2.4. Asap Cair (Liquid Smoke)	6
2.5. Sistem Website.....	7
2.5.1 Metode OOAD (Object Oriented Analysis Design)	7
2.5.2 Tools	8
2.6. Unified Modeling Language(UML).....	9
2.6.1 Diagram UML.....	9
2.7. Object Oriented.....	15
2.8. Model Penelitian	17
2.9. Tools Pengembangan Sistem	17
2.10. Metode Penelitian	18

2.11.	Tinjauan Pustaka.....	18
2.12	Unified modeling language(UML).....	19
4.1	Basis data relasional.....	20
BAB III.....		21
ORGANISASI		21
3.1	Tinjauan organisasi	21
3.1.1	Sejarah Warga Vape	22
3.1.2	Visi Misi Warga vape	23
3.1.3	Tugas dan wewenang	24
BAB IV.....		24
HASIL DAN PEMBAHASAN		24
4.2	Analisa Sistem	24
4.2.1	Analisa Sistem Berjalan	25
4.2.2	Evaluasi Sistem Berjalan	27
4.2.3	Analisa Sistem Usulan	27
4.3	Analisa Kebutuhan.....	29
4.3.1	Analisa Kebutuhan NonFungsional	29
4.3.2	Kebutuhan Fungsional	30
4.4	Desain Perancangan Perangkat Lunak (UML)	30
4.5	Activity Diagram	38
4.5.1	Activity Diagram Login.....	39
4.6	Perancangan	41
4.6.1	Perancangan Basis Data	41
4.6.2	Perancangan <i>Interface</i>	54
4.6.3	Class Diagram.....	62
4.6.4	Diagram Sequence	63
4.7	Unified modeling language(UML)	65
4.8	Basis data relasional.....	66
BAB V		67
PENUTUP.....		67
5.1 KESIMPULAN.....		67
5.2 SARAN.....		67

DAFTAR PUSTAKA.....68
LAMPIRAN

