

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DATA PENJUALAN
DAN PEMBELIAN BARANG BERBASIS WEBSITE PADA MM
PONSEL DENGAN METODE WATERFALL**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG
2021/2022**



INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)

ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DATA
PENJUALAN DAN PEMBELIAN BARANG BERBASIS
WEBSITE PADA MM PONSEL DENGAN METODE
WATERFALL**

NIM	NAMA
1. 1822500015	Sakhinah Rahmadani
2. 1822500030	Sri Rahayu
3. 1822500047	Rana Sari

Lubuk Besar, 14 Januari 2022
Pembimbing Lapangan,

Menyetujui,
Pembimbing


Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom.

NIDN 0211108306



Zaidun

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


Supriadi, M.Kom
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Sakhinah Rahmadani (1822500015)
2. Sri Rahayu (1822500030)
3. Rana Sari (1822500047)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 4 Oktober 2021 sampai dengan 28 Desember 2021 dengan baik.

Nama Instansi : Toko MM Ponsel

Alamat : Jl. Kampung Tengah RT.02 RW.01 Lubuk Pabrik,
Kec. Lubuk Besar Kab. Bangka Tengah, Kep. Bangka
Belitung

Lubuk Besar, 14 Januari 2022

Pembimbing Praktek



Zaidun

ABSTRAK

Toko MM Ponsel merupakan sebuah bisnis usaha yang bergerak di bidang penjualan Handphone, Aksesoris, dan Paket Data. Sistem penjualan yang ada di Toko MM Ponsel ini masih menggunakan sistem manual. Toko MM Ponsel memiliki sistem informasi yang berfungsi sebagai penghasil informasi untuk manajemen pihak. Sistem pengolahan data merupakan salah satu dari fungsi administrasi dalam memberikan pelayanan pada pelanggan dan untuk memenuhi setiap permintaan informasi pihak pengelola.

Sistem Informasi yang baik senantiasa dapat mengatasi masalah yang terjadi dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Website merupakan alat penghasil informasi yang tepat dengan akses kerja manusia. Oleh karena itu, website merupakan alat bantu yang mendukung layanan yang efektif dan efisien bagi pihak pengelola dan pihak pelanggan. Dengan adanya media website maka diharapkan dapat membantu para pekerja, serta mempercepat pembuatan laporan yang diperlukan, terutama laporan tentang data-data yang berkaitan dengan toko.

Kata Kunci: MM Ponsel, Sistem Informasi, Website.



KATA PENGANTAR

Puji syukur Allhamdulillah 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 (S1) 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, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan YME yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan ISB Atma Luhur Pangkalpinang
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc selaku Ketua ISB Atma Luhur Pangkalpinang
5. Bapak Supardi, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek (KP)
7. Zaidun selaku Pembimbing Kuliah Praktek (KP) di Toko MM Ponsel

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 dapat menjadi lebih baik. Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberi manfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis.

Pangkal Pinang, 04 Januari 2022

Penulis



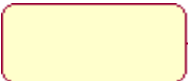
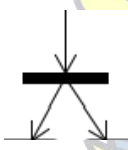


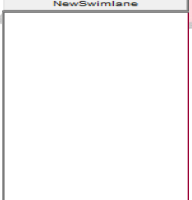
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERNYATAAN	i
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR SIMBOL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penulisan.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	3
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	3
1.5.3 Tools Pengembangan Sistem	4
BAB II	5
LANDASAN TEORI	5
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	5
2.1.1 Sistem.....	5
2.1.2 Informasi	6
2.2 Penjualan.....	6
2.3 Pembelian.....	6
2.4 Metode Waterfall	7
2.5 UML (Unified Modelling Language)	9
2.6 Tinjauan Penelitian Terdahulu	10




2.7	Kesimpulan Tinjauan Pustaka.....	11
BAB III.....		12
ORGANISASI.....		12
3.1	Sejarah dan Struktur Organisasi.....	12
3.1.1	Sejarah.....	12
3.2	Struktur Organisasi	13
3.2.1	Tugas dan Wewenang	13
3.3	Profil Tempat Riset	14
BAB IV.....		16
PEMBAHASAN.....		16
4.1	Analisa Sistem	16
4.1.1	Proses Bisnis	16
4.2	Activity Diagram	17
4.3	Analisa Keluaran dan Masukan	20
4.4	Identifikasi Kebutuhan.....	23
4.5	Package Diagram.....	26
4.7	ERD	29
4.8	ERD to LRS	30
4.9	LRS	31
4.10	Class Diagram.....	32
4.11	Tabel	33
4.12	Spesifikasi Basis Data.....	35
4.13	Rancangan Layar	41
4.13.1	Rancangan Layar Login.....	41
4.13.2	Rancangan Layar Form Entry Barang.....	41
4.13.3	Rancangan Layar Form Pesan Barang	42
4.13.4	Rancangan Layar Cetak Laporan	42
4.14	Sequence Diagram	43
BAB V.....		47
PENUTUP.....		47
5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	47
DAFTAR PUSTAKA.....		48

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Start Point	Menggambarkan awal dari aktivitas
	End Point	Menggambarkan akhir dari aktivitas
	Activity	Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis
	Fork	Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan
	Decision	Menggambarkan keputusan atau Pilihan
	State Transition	Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state
	Swimlane	Menggambarkan pemisahan atau pengelompokkan aktivitas berdasarkan actor.



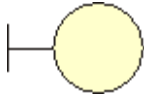


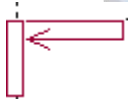
Simbol Use Case Diagram

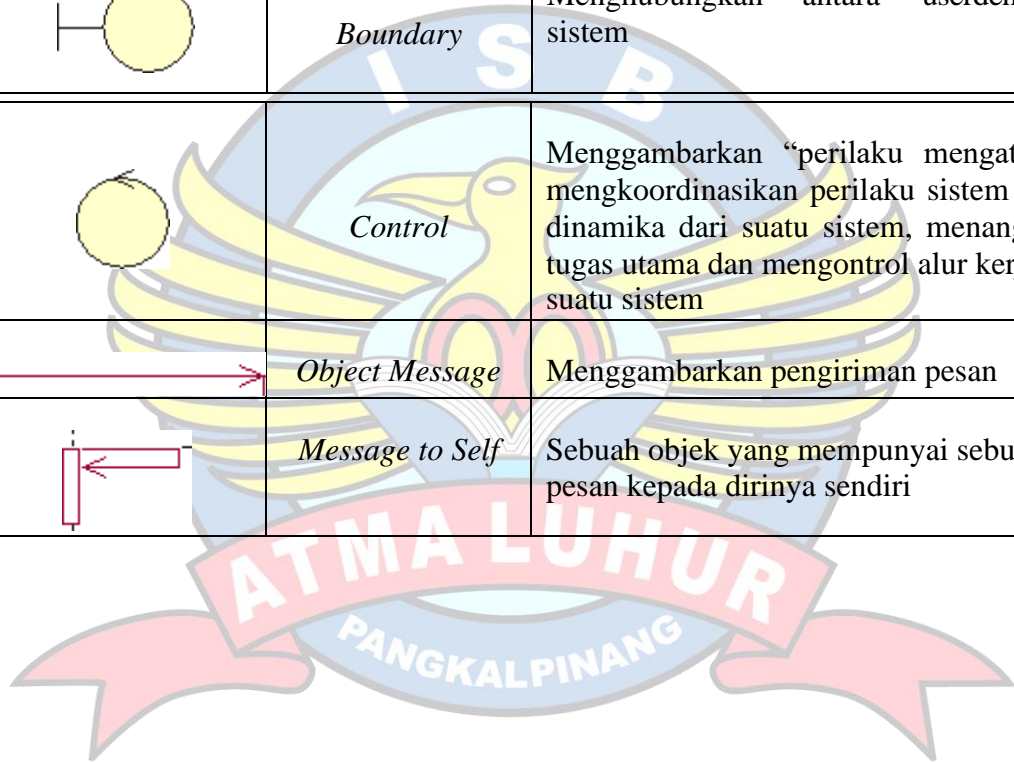
Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Actor	Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user)
	Use case	Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun
	Association	Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

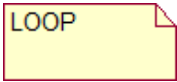
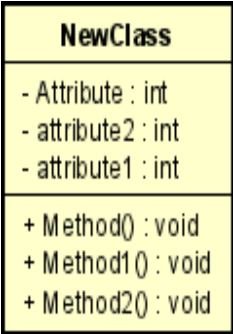

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Entity</i>	Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data
	<i>Relationship</i>	Hubungan terjadi antara satu atau lebih entity
	Garis	Menghubungkan <i>entity</i> dengan <i>relationship</i>

Simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem
	<i>Entity</i>	Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).
	<i>Boundary</i>	Menghubungkan antara user dengan sistem
	<i>Control</i>	Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem
	<i>Object Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan
	<i>Message to Self</i>	Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri



Simbol *Class Diagram*

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Loop</i>	Menggambarkan perulangan dalam sequence
	Class Name Attribute Method	Merupakan nama dari sebuah kelas Data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas Suatu proses yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas
	<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas



DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
Gambar 2. 1 Metode Waterfall	7
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi MM Ponsel.....	13
Gambar 3. 2 Gambar Toko MM Ponsel Bagian Depan.....	14
Gambar 3. 3 Gambar Aksesoris	15
Gambar 4. 1 Activity Diagram Pencatatan Data Barang dan Paket Data.....	17
Gambar 4. 2 Activity Diagram Penjualan Barang dan Paket Data	18
Gambar 4. 3 Activity Diagram Pembuatan Laporan Penjualan	19
Gambar 4. 4 Package Diagram.....	26
Gambar 4. 5 Use Case diagram Master.....	26
Gambar 4. 6 Use Case Diagram Pelanggan	27
Gambar 4. 7 Use Case Diagram Transaksi	27
Gambar 4. 8 Use Case Diagram Laporan.....	28
Gambar 4. 9 Rancangan Layar Login	41
Gambar 4. 10 Rancangan Layar Form Entry Barang.....	41
Gambar 4. 11 Rancangan Layar Form Pesan Barang	42
Gambar 4. 12 Rancangan Layar Cetak Laporan	42
Gambar 4. 13 Sequence Diagram Login	43
Gambar 4. 14 Sequence Diagram form Entry Data Barang.....	44
Gambar 4. 15 Sequence Diagram form Pesan Barang	45
Gambar 4. 16 Sequence Diagram form Cetak Laporan	46

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Admin.....	33
Tabel 4. 2 Pelanggan.....	33
Tabel 4. 3 Pesanan.....	33
Tabel 4. 4 Nota.....	33
Tabel 4. 5 Dapat.....	33
Tabel 4. 6 Nota_Pulsa.....	34
Tabel 4. 7 Barang.....	34
Tabel 4. 8 Jual.....	34
Tabel 4. 9 Supplier.....	34
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	35
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	35
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	36
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Nota.....	37
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Dapat.....	37
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Nota Pulsa.....	38
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Barang.....	39
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Jual.....	39
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Supplier.....	40