

**DESAIN SISTEM INFORMASI PEMASARAN LIMBAH KELINCI
BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE WATERFALL**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
TAHUN 2021 / 2022**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1822500034
Nama : Ahyan Thoha
2. NIM : 1822500154
Nama : Zulfa Alfiah
3. NIM : 1822500159
Nama : CILLIA

Judul KP : DESAIN SISTEM INFORMASI PEMASARAN LIMBAH
KELINCI BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE
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, *b.* Januari 2022

Nama

1. Ahyan Thoha
2. Zulfa Alfiah
3. Cillia

Tanda Tangan





INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang : Strata 1
Judul : DESAIN SISTEM INFORMASI PEMASARAN LIMBAH
KELINCI BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE
WATERFALL

| | NIM | NAMA |
|---|------------|---------------|
| 1 | 1822500034 | AHYAN THOHA |
| 2 | 1822500159 | CILLIA |
| 3 | 1822500154 | ZULFA ALFIYAH |

Menyetujui Pembimbing

Pangkalpinang, 6 Januari 2022

Pembimbing Lapangan

MITRA TERMAK
SEJAHTERA

Hilyah Magdalena, M.Kom
0214107701

Nanang Lasmana, S.Pt

Mengetahui
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi S. Kom., M.Kom.
NIDN 0219059501



LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Ahyan Thoha (1822500034)
2. Zulfa Alfiah (1822500154)
3. CILLIA (1822500159)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 11 Oktober 2020 sampai dengan tanggal 3 Januari 2021 dengan baik.

Nama Instansi : CV. Mitra Ternak Sejahtera

Alamat : Jln. RE Martadinata Gang Patin 4/SDN 48 Kelurahan Ampui Kec.Pangkalbalam

Pembimbing Praktek

Tanggal, ..6... Januari 2022

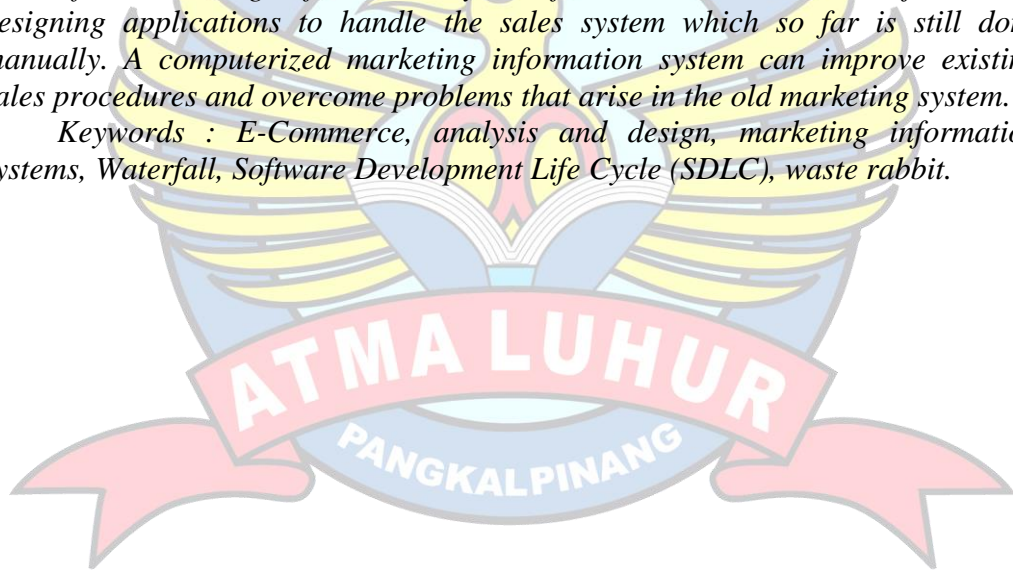
**MITRA TERNAK
SEJAHTERA** 

Nanang Lasmana, S.Pt

ABSTRACT

Advances in information technology have developed very rapidly leading us to always move forward and follow developments. In the current era, the need for online sales (E-Commerce) is starting to grow rapidly and is getting better every day as well as making improvements to the way of ordering and accessing services more easily to its consumers. CV. Mitra Ternak Sejahtera is a business engaged in rabbit waste products, namely rabbit urine and rabbit droppings. The purpose of this study was to analyze the problems that exist in the CV. Mitra Ternak Sejahtera, which is about the ongoing marketing system at CV. Prosperous Livestock Partners, CV. Mitra Ternak Sejahtera is a business engaged in rabbit waste products, namely rabbit urine and rabbit droppings, analyzing information needs and designing marketing information systems. The methodology used is the Waterfall method. The method used in this research is the technique of observation, interviews and documentation. While the design method used is the Software Development Life Cycle (SDLC). The results obtained in the form of a marketing information system for CV. Mitra Ternak Sejahtera in designing applications to handle the sales system which so far is still done manually. A computerized marketing information system can improve existing sales procedures and overcome problems that arise in the old marketing system.

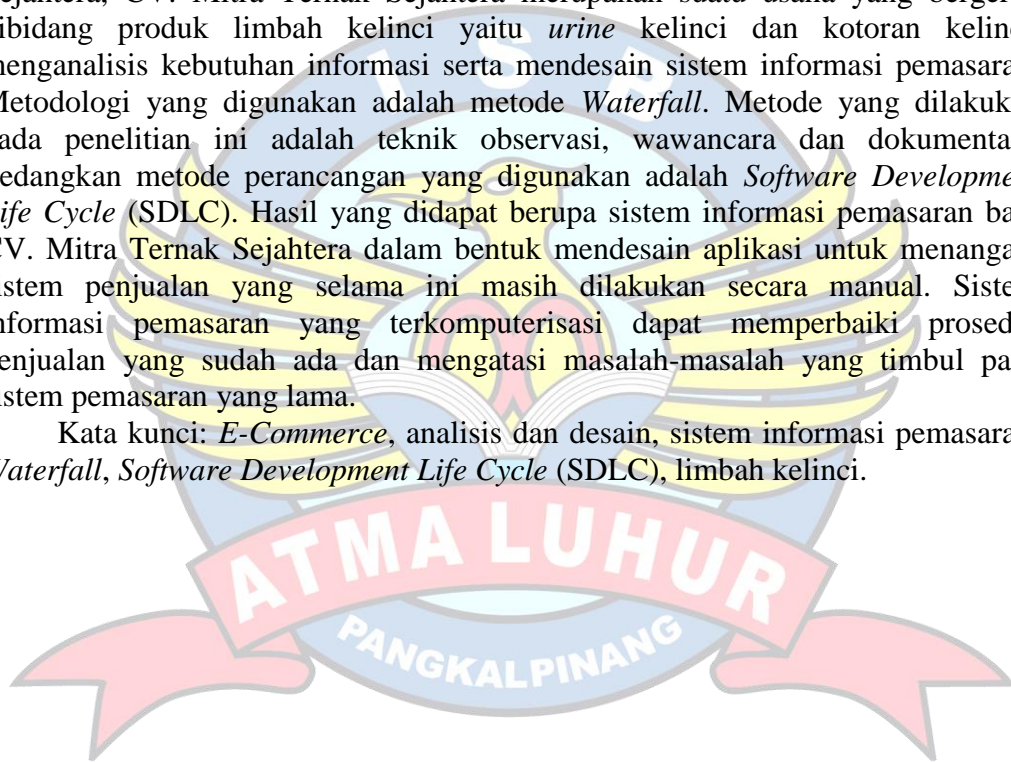
Keywords : E-Commerce, analysis and design, marketing information systems, Waterfall, Software Development Life Cycle (SDLC), waste rabbit.



ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat menuntun kita untuk selalu maju dan mengikuti perkembangan. Pada era saat ini kebutuhan terhadap penjualan secara online (*E-Commerce*) ini mulai berkembang cepat dan semakin baik setiap harinya juga melakukan peningkatan terhadap cara pemesanan dan pelayanan akses semakin mudah kepada para konsumennya. CV. Mitra Ternak Sejahtera merupakan usaha yang bergerak dibidang produk limbah kelinci yaitu *urine* kelinci dan kotoran kelinci. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis masalah-masalah yang ada pada CV. Mitra Ternak Sejahtera, yaitu mengenai sistem pemasaran yang sedang berjalan pada CV. Mitra Ternak Sejahtera, CV. Mitra Ternak Sejahtera merupakan suatu usaha yang bergerak dibidang produk limbah kelinci yaitu *urine* kelinci dan kotoran kelinci, menganalisis kebutuhan informasi serta mendesain sistem informasi pemasaran. Metodologi yang digunakan adalah metode *Waterfall*. Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan metode perancangan yang digunakan adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC). Hasil yang didapat berupa sistem informasi pemasaran bagi CV. Mitra Ternak Sejahtera dalam bentuk mendesain aplikasi untuk menangani sistem penjualan yang selama ini masih dilakukan secara manual. Sistem informasi pemasaran yang terkomputerisasi dapat memperbaiki prosedur penjualan yang sudah ada dan mengatasi masalah-masalah yang timbul pada sistem pemasaran yang lama.

Kata kunci: *E-Commerce*, analisis dan desain, sistem informasi pemasaran, *Waterfall*, *Software Development Life Cycle* (SDLC), limbah kelinci.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang karena atas berkat, rahmat dan karunianya dan izin-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek (KP) dengan judul “Desain Sistem Informasi Pemasaran Limbah Kelinci Berbasis Website Pada CV. Mitra Ternak Sejahtera Menggunakan Metode *waterfall*”.

yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang

Penulis menyadari bahwa Laporan Kerja Praktek ini masih jauh dari kata sempurna.

Karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun akan senantiasa penulis harapkan.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan Kerja Praktek ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan banyak terimakasih kepada :

1. ALLAH SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Orang Tua kami tercinta, terima kasih atas segala doa dan pengorbanan selama ini baik moril maupun materil.
3. Bapak Drs. H. Djaetun Hs yang telah mendirikan ISB Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Ketua ISB Atma Luhur Pangkalpinang
5. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.BA selaku ketua pengurus yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Supardi, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Ibu Hilyah Magdalena, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek yang telah memberikan masukan dan bantuan kepada penulis sehingga Laporan Kerja Praktek ini dapat terselesaikan.

8. Teman-teman dan seperjuangan dalam mengerjakan Laporan Kerja Praktek (KP) ini.
9. Pihak CV. Mitra Ternak Sejahtera yang telah bersedia membantu memberikan data dan informasi yang dibutuhkan penulis dalam melakukan riset Kerja Praktek (Kp) ini serta teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Diharapkan sekiranya Laporan Kerja Praktek ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa ISB Atma Luhur Pangkalpinang yang nantinya akan menulis Laporan Kerja Praktek (KP) dengan topik yang sama.



DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| LEMBAR JUDUL | i |
| LEMBAR PERNYATAAN | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP | iv |
| ABSTRACT | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR SIMBOL | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4.1 Manfaat | 4 |
| 1.4.2 Tujuan | 4 |
| 1.5 Metodologi Penelitian | 5 |
| 1.5.1 Metodologi <i>System Development Life Cycle</i> (SDLC) | 5 |
| 1.5.2 Metode Penelitian | 7 |
| 1.5.2.1 Model <i>Waterfall</i> | 7 |
| 1.5.2.2 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> sebagai Tools | 9 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 11 |
| 2.1 Teori Pendukung Umum | 11 |
| 2.1.1 Definisi Sistem Informasi | 11 |
| 2.1.2 Definisi Pemasaran | 11 |
| 2.1.3 Limbah Kelinci | 11 |

| | |
|---|-----------|
| 2.1.4 Definisi Website | 12 |
| 2.2 Tinjauan Pustaka Terdahului | 12 |
| 2.3 Kesimpulan Tinjauan Pustaka | 15 |
| BAB III ORGANISASI | 16 |
| 3.1 Tinjauan Organisasi | 16 |
| 3.1.1 Profil | 16 |
| 3.1.2 Visi dan Misi | 16 |
| 3.2 Sejarah Organisasi | 17 |
| 3.2.1 Struktur Organisasi | 18 |
| 3.2.2 Tugas dan Wewenang | 19 |
| BAB IV PEMBAHASAN | 23 |
| 4.1 Analisa Sistem Yang Berjalan | 23 |
| 4.1.1 Analisa Proses Bisnis | 23 |
| 4.1.2 <i>Activity Diagram</i> | 26 |
| 4.2 Analisa Dokumen | 36 |
| 4.2.1 Analisa Dokumen Keluaran | 36 |
| 4.2.2 Analisa Dokumen Masukan | 37 |
| 4.3 Perancangan Sistem yang Diusulkan | 39 |
| 4.3.1 Identifikasi Kebutuhan | 39 |
| 4.3.2 <i>Package Diagram</i> | 42 |
| 4.3.3 <i>Use Case Diagram</i> | 43 |
| 4.3.4 Deskripsi <i>Use Case</i> | 45 |
| 4.4 Rancang Basis Data | 52 |
| 4.4.1 <i>Entity Relationship Diagram(ERD)</i> | 52 |
| 4.4.2 Tranformasi ERD ke LRS | 53 |
| 4.4.3 LRS | 54 |
| 4.4.4 Tabel | 55 |
| 4.4.5 Spesifikasi Basis Data | 57 |
| 4.4.6 Rancangan Struktur | 64 |
| 4.4.7 Rancangan Layar | 65 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| 4.4.8 Class Diagram | 80 |
| BAB V PENUTUP | 81 |
| 5.1 Kesimpulan | 81 |
| 5.2 Saran | 81 |
| DAFTAR PUSTAKA | 82 |
| LAMPIRAN | 84 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 Tahapan Metodologi <i>SDLC</i> | 6 |
| Gambar 1.2 Tahapan Model <i>Waterfall</i> | 8 |
| Gambar 3.1 Struktur Organisasi | 18 |
| Gambar 4.1 Activity Diagram Data <i>Reseller</i> | 26 |
| Gambar 4.2 Activity Diagram Data Produk | 27 |
| Gambar 4.3 Activity Diagram Pesanan <i>Reseller</i> | 28 |
| Gambar 4.4 Activity Diagram Pesanan Pelanggan | 29 |
| Gambar 4.5 Activity Diagram Pembayaran Uang Muka | 30 |
| Gambar 4.6 Activity Diagram Pembayaran Pelunasan <i>Reseller</i> | 31 |
| Gambar 4.7 Activity Diagram Pembayaran Pelunasan Pelanggan | 32 |
| Gambar 4.8 Activity Diagram Surat Jalan | 33 |
| Gambar 4.9 Activity Diagram Garansi Pengiriman | 34 |
| Gambar 4.10 Activity Diagram Laporan Penjualan | 35 |
| Gambar 4.11 Package Diagram | 42 |
| Gambar 4.12 Use Case Diagram Master | 43 |
| Gambar 4.13 Use Case Diagram Transaksi <i>Reseller</i> | 44 |
| Gambar 4.14 Use Case Diagram Transaksi Pelanggan | 44 |
| Gambar 4.15 Use Case Diagram Laporan Penjualan | 45 |
| Gambar 4.16 Entity Relationship Diagram(ERD) | 52 |
| Gambar 4.17 Transformasi ERD ke LRS | 53 |
| Gambar 4.18 LRS | 54 |
| Gambar 4.19 Rancangan Struktur | 64 |
| Gambar 4.20 Rancangan Layar Menu Utama | 65 |
| Gambar 4.21 Rancangan Layar Login | 65 |
| Gambar 4.22 Rancangan Layar Entry Produk | 66 |
| Gambar 4.23 Rancangan Layar Lihat Pesanan | 66 |
| Gambar 4.24 Rancangan Layar Lihat <i>Reseller</i> | 67 |
| Gambar 4.25 Rancangan Layar Lihat Pelanggan | 67 |



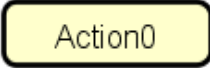


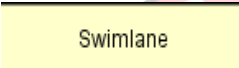
| | |
|--|----|
| Gambar 4.26 Rancangan Layar <i>Entry</i> Surat Jalan | 68 |
| Gambar 4.27 Rancangan Layar Cetak Laporan | 68 |
| Gambar 4.28 Rancangan Layar <i>Entry Reseller</i> | 69 |
| Gambar 4.29 Rancangan Layar Lihat Produk | 69 |
| Gambar 4.30 Rancangan Layar Cetak Nota Uang Muka <i>Reseller</i> | 70 |
| Gambar 4.31 Rancangan Layar Cetak Nota Uang Muka <i>Admin</i> | 70 |
| Gambar 4.32 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pesanan <i>Reseller</i> | 71 |
| Gambar 4.33 Rancangan Layar Cetak Nota Pelunasan <i>Reseller</i> | 71 |
| Gambar 4.34 Rancangan Layar Cetak Nota Pelunasan <i>Admin</i> | 72 |
| Gambar 4.35 Rancangan Layar Cetak Garansi <i>Reseller</i> | 72 |
| Gambar 4.36 Rancangan Layar <i>Entry</i> Jasa Kirim | 73 |
| Gambar 4.37 Rancangan Layar Konfirmasi Pesanan <i>Reseller</i> | 73 |
| Gambar 4.38 Rancangan Layar konfirmasi jasa kirim | 74 |
| Gambar 4.39 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pelanggan | 74 |
| Gambar 4.40 Rancangan Layar Lihat Produk Pelanggan | 75 |
| Gambar 4.41 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pesanan Pelanggan | 75 |
| Gambar 4.42 Rancangan Layar Cetak Nota Pelunasan Pelanggan | 76 |
| Gambar 4.43 Rancangan Layar Cetak Garansi Pelanggan | 76 |
| Gambar 4.44 Rancangan Layar <i>Entry</i> Jasa Kirim Pelanggan | 77 |
| Gambar 4.45 Rancangan Layar Konfirmasi Pesanan Pelanggan | 77 |
| Gambar 4.46 Rancangan Layar Admin Terima Konfirmasi Pesanan..... | 78 |
| Gambar 4.47 Rancangan Layar Cetak Nota Penjualan Reseller | 78 |
| Gambar 4.48 Rancangan Layar Cetak Nota Penjualan Pelanggan | 79 |
| Gambar 4.48 Rancangan Layar Laporan Penjualan | 79 |
| Gambar 4.50 <i>Class Diagram</i> | 80 |

DAFTAR TABEL



| | |
|--|----|
| Tabel 4.1 Reseller | 55 |
| Tabel 4.2 Pelanggan | 55 |
| Tabel 4.3 Pesanan | 55 |
| Tabel 4.4 Pilih | 55 |
| Tabel 4.5 Produk | 55 |
| Tabel 4.6 Nota Uang Muka | 56 |
| Tabel 4.7 Nota Pelunasan | 56 |
| Tabel 4.8 Surat Jalan | 56 |
| Tabel 4.9 Garansi | 56 |
| Tabel 4.10 Dapat | 56 |
| Tabel 4.11 Jasa Kirim | 57 |
| Tabel 4.12 Admin | 57 |
| Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Reseller | 57 |
| Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pelanggan | 58 |
| Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pesanan | 58 |
| Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Produk | 59 |
| Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Dapat | 59 |
| Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Garansi | 60 |
| Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Nota Uang Muka | 60 |
| Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Pilih | 61 |
| Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Nota Pelunasan | 61 |
| Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Surat Jalan | 62 |
| Tabel 4.23 Spesifikasi Basis Data Jasa Kirim | 63 |
| Tabel 4.24 Spesifikasi Basis Data Admin | 63 |


DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*


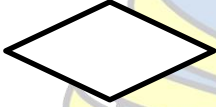

| Gambar | | Keterangan |
|---|-------------------------|--|
|  | Start Point | Start Point Menggambarkan awal aktifitas |
|  | End Point | End Point Menggambarkan akhir dari aktifitas |
|  | Activity | Activity Menggambarkan proses bisnis |
|  | State Transition | State Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara <i>state</i> |
|  | Decision | Decision Menggambarkan keputusan/pilihan |
|  | SwimLane | SwimLane Menggambarkan perpisahan aktifitas |

Simbol *Use Case Diagram*

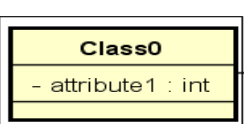
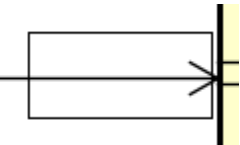
| Gambar | | Keterangan |
|---|-----------------|---|
|  | Actor | Actor Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem. |
|  | Use Case | Use Case Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun. |

| | |
|--|--|
| | |
|  Association | Association Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i> |

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

| Gambar | Keterangan |
|---|--|
|  Entity | Entity Menunjukkan objek-objek dasar yang terkait dalam system |
|  Relationship | Relationship Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity |
|  Atribut/Property | Atribut/Property Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas. |

Simbol *Class Diagram*

| | |
|---|--|
|  | Class Merupakan penggambaran dari class name, atribut, dan method function atau behavior. |
|  | Asociation Menggambarkan hubungan antar objek yang dengan yang lain lebih satu arah |