

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEBLAK KANG CECEP
BERBASIS WEB DENGAN METODE WATERFALL**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM

NAMA

1. 1822500076
2. 1822500113
3. 1822500122

MEYRIZKI SANDRA
CHRIS FEBRIYANA ZAMRI
HERLIN WIDIANINGRUM

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS(ISB)**

**ATMALUHUR
PANGKALPINANG**

2021

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEBLAK KANG CECEP
BERBASIS WEB DENGAN METODE WATERFALL**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM

NAMA

1. 1822500076
2. 1822500113
3. 1822500122

MEYRIZKI SANDRA
CHRIS FEBRIYANA ZAMRI
HERLIN WIDIANINGRUM

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS(ISB)**

**ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2021**



INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR

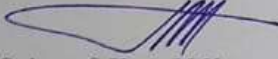
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK


Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEBLAK
KANG CECEP BERBASIS WEB DENGAN
METODE *WATERFALL*

	NIM	NAMA
1.	1822500076	MEYRIZKI SANDRA
2.	1822500113	CHRIS FEBRIYANA ZAMRI
3.	1822500122	HERLIN WIDIANINGRUM

Menyetujui,
Pembimbing

Pangkalpinang, 17 Januari 2022
Pembimbing Lapangan,


Sujono, S.Kom, M.Kom
NIDN 0211037702


Hadi Sutrisno

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


Supardi, M.Kom
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

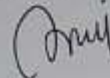
Dinyatakan bahwa :

1. 1822500076 Meyrizki Sandra
2. 1822400113 Chris Febriyana Zamri
3. 1822500122 Herlin Widianingrum

Telah melaksanakan kegiatan kuliah praktek **28 Oktober 2021** sampai dengan **14 Januari 2022** dengan baik.

Nama Instansi : Warung Seblak Kang Cecep
Alamat : Jl. Batin Tiso

Pimpinan/Pemilik
Pangkalpinang, 14 Januari 2022



Hadi Sutrisno

ABSTRAK

Seblak Kang Cecep adalah sebuah outlet yang bergerak dibidang kuliner yang terletak didaerah Pangkalpinang. Kekurangan pada outlet ini yaitumasih terkendala dipenjualan Seblak Kang Cecep yang belum terkomputerisasi pada saat pelanggan melakukan pemesanan pun masih dilakukan secara manual. Dalam kasus ini untuk mempermudah penjualan maka akan dirancang dalam aplikasi tersendiri. Maka dari itu nantinya akan dipermudah dalam memberikan sebuah informasi penjualan kepada pelanggan dan juga dipermudah dalam melakukan transaksi penjualan Kang Cecep. Dalam menganalisa perancangan ini, penulis menggunakan sistem berorientasi objek menggunakan metode UML dan metode pengembangan sistem yang akan digunakan adalah metode *Waterfall* serta untuk merancang tampilan rancangan layar menggunakan *Micrososft Visio 2007*. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat mempermudah, mempercepat, dan meningkatkan kualitas penjualan.

Kata Kunci : Penjualan Seblak, Informasi, Waterfall, UML.



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan Bagi Allah SWT Sang Maha Pencipta bagi Alam dan Semesta berkat Ridho Nya, Penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek ini pada Jurusan Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR PANGKALPINANG.

Laporan kuliah praktek ini berjudul “Sistem Informasi Penjualan Seblak Kang Cecep Berbasis Web Menggunakan Metode *Waterfall*”.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan Alam dan Semestanya.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan ISB ATMA LUHUR.
3. Bapak Prof. Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc selaku Ketua ISB ATMA LUHUR.
4. Bapak Supardi Amin, M.Kom, Ketua Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak Sujono, M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing
6. Bapak Sujono, S.Kom., M,Kom. selaku Pembimbing Materi.
7. Bapak Hadi Sutrisno selaku Pemilik Warung Seblak Kang Cecep
8. Keluarga saya yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
9. Kepada semua pihak yang membantu penulisan laporan kuliah praktek

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya Aamiin

Pangkalpinang, 14 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Halaman
PERSETUJUAN KULIAH PRAKTEK	iii
LEMBAR PENGESAHAN KULIAH PRAKTEK.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB IPENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4.1. Tujuan Penelitian	3
1.4.2. Manfaat Penelitian	3
1.5. Sistematika Penulisan	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem Informasi.....	4
2.2. Pengertian <i>website</i>	4
2.3. Informasi.....	4
2.4. Penjualan.....	5
2.5. Model <i>waterfall</i>	5
2.6. Metodologi Penelitian.....	5
2.6.1. Metodologi <i>System Development LifeCycle</i> (SDLC)	5
2.6.2. <i>Unified Modelling Language</i> (UML)sebagai <i>Tools</i>	7
2.7. Tinjauan Pustaka.....	9

BAB III ORGANISASI

3.1. Sejarah Seblak Kang Cecep.....	13
3.2. Tugas Dan Wewenang	14
3.2.1. Tugas dan Wewenang dari Pemimpin	14
3.2.2. Tugas dan Wewenang dari Bendahara.....	14
3.2.3. Tugas dan Wewenang dari Juru Masak	15

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisa Sistem Berjalan	18
4.1.1. Proses Bisnis	18

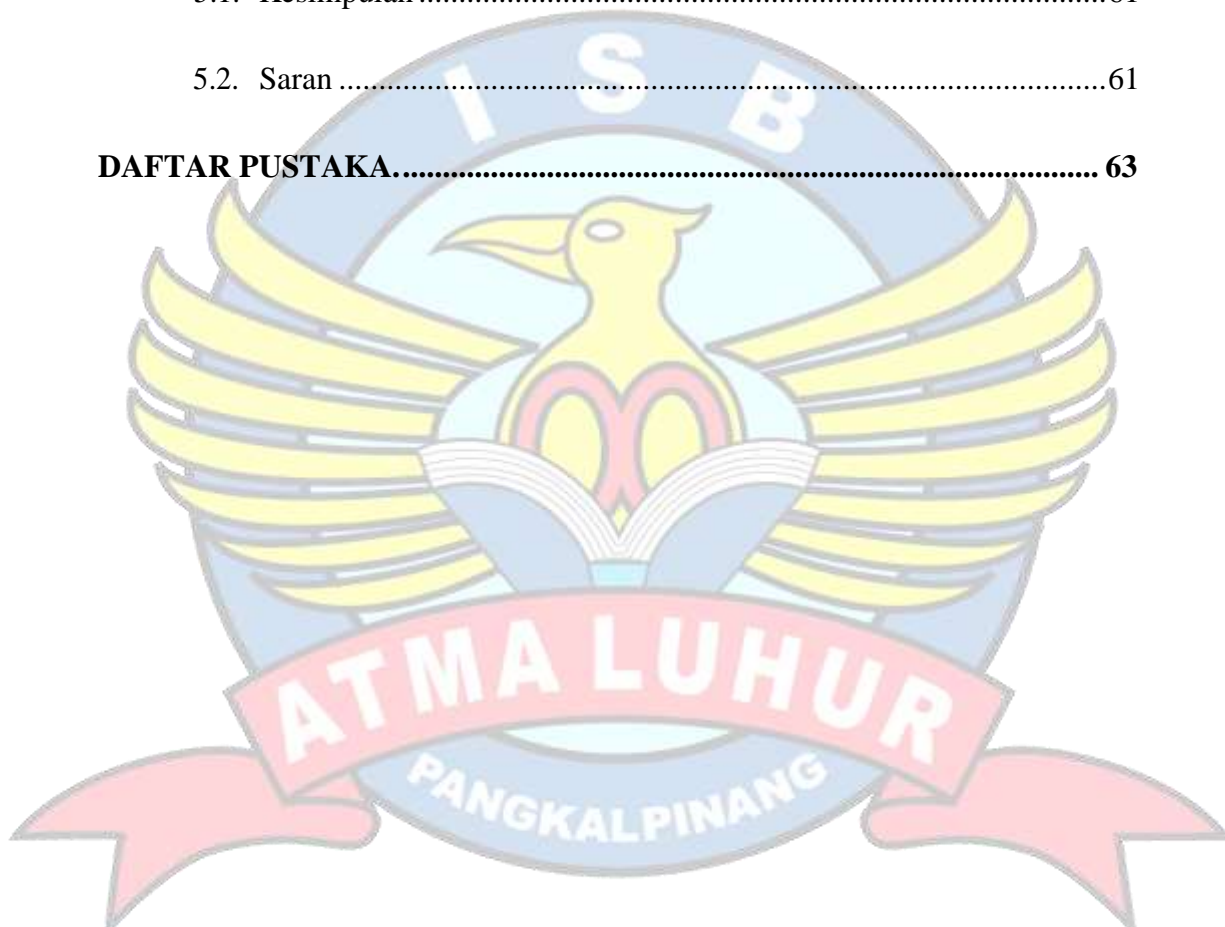
4.1.2. <i>Activity Diagram</i>	19
4.1.3. <i>Analisa Masukan</i>	21
4.1.4. <i>Analisa Keluaran</i>	23
4.2. <i>Spesifikation</i>	25
4.2.1. <i>Identifikasi Kebutuhan</i>	25
4.2.2. <i>Package Diagram</i>	27
4.2.3. <i>Usecase Diagram</i>	27
4.2.3.1. <i>Usecase Diagram Admin</i>	27
4.2.3.2. <i>Usecase Diagram Pelanggan</i>	28
4.2.4. <i>Deskripsi Usecase</i>	28
4.3. <i>Rancangan Layar</i>	31
4.3.1. <i>Rancangan Basis Data</i>	31
4.3.1.1. <i>Entity Relationship Diagram(ERD)</i>	31
4.3.1.2. <i>Transformasi ERD ke Logical Record Structured (LRS)</i>	32
4.3.1.3. <i>LRS</i>	33
4.3.1.4. <i>Tabel</i>	34
4.3.1.5. <i>Spesifikasi Basis Data</i>	36
4.3.2. <i>Rancangan Antar Muka</i>	42
4.3.2.1. <i>Struktur Tampilan</i>	42

4.3.2.2. Rancangan Layar	43
4.3.2.3. Squence Diagram	51

BABV PENUTUP






5.1. Kesimpulan	61
5.2. Saran	61

DAFTAR PUSTAKA.....	63
----------------------------	-----------







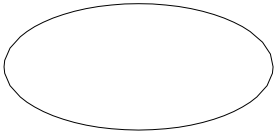
DAFTAR SIMBOL

Daftar Simbol *Activity Diagram*





N O	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial</i>	Menggambarkan awal dimulainya suatu aliran aktivitas.
2		<i>Final</i>	Menggambarkan berakhirnya suatu aliran aktivitas.
3		<i>Action</i>	Menandakan sebuah aktivitas.
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan.
5		<i>Transition</i>	Menghubungkan satu komponen dengan komponen lainnya.

Daftar Simbol *Use Case Diagram*


NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak(<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk(<i>ancestor</i>).
3		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber


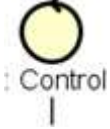



			secara <i>explicit</i> .
4		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
5		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .

Daftar Simbol *Entity Relationship Diagram*

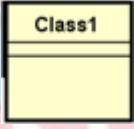

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Entity</i>	Suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan peakai.
2		<i>Atribut</i>	Berfungsi mendeskripsikan karakter entitas.
3		<i>Relationship</i>	Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas berbeda.
4		<i>Line</i>	Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

Daftar Simbol *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Digunakan untuk menggambar user/pengguna.

2		<i>Boundary</i>	Digunakan untuk menggabarkan sebuah form.
3		<i>Control</i>	Digunakan untuk menghubungkan <i>boundary</i> dengan tabel.
4		<i>Entity</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
5		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi tentang aktifitas yang terjadi.
6		<i>Lifeline</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.

Daftar Simbol *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
2		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu.

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Data Nota.....	64
Lampiran A-2 Data Laporan Penjualan	65



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Admin	34
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan	34
Tabel 4.3 Tabel Pesanan	34
Tabel 4.4 Tabel Makanan.....	34
Tabel 4.5 Tabel Isi.....	35
Tabel 4.6 Tabel Pengiriman	35
Tabel 4.7 Tabel Pembayaran.....	35
Tabel 4.8 Tabel Nota.....	35
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Admin.....	36
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	37
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	38
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Makanan	38
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Isi	39
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	40
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	40
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Nota	41

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Metodologi SDLC	6
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Seblak Kang Cecep	14
Gambar 3.2 Tampak Depan	15
Gambar 3.3 Tampak Dalam	16
Gambar 3.4 Tampak Dapur.....	16
Gambar 3.5 Daftar Makanan.....	17
Gambar 4.1 Acitivity Diagram Proses Bisnis Pemesanan Online.....	19
Gambar 4.2 Acitivity Diagram Proses Bisnis Pemesanan Offline.....	20
Gambar 4.3 Acitivity Diagram Proses Bisnis Pembayaran Online.....	20
Gambar 4.4 Acitivity Diagram Proses Bisnis Laporan Penjualan	21
Gambar 4.5 Package Diagram.....	27
Gambar 4.6 Usecase Diagram Admin.....	27
Gambar 4.7 Usecase Diagram Pelanggan	28
Gambar 4.8 Rancangan Entity Relationship Diagram ERD	31
Gambar 4.9 Transformasi ERD ke LRS	32
Gambar 4.10 LRS.....	30
Gambar 4.11 Struktur Tampilan Menu	42
Gambar 4.12 Rancangan Layar Halaman Admin	43
Gambar 4.13 Rancangan Layar Pelanggan	43
Gambar 4.14 Rancangan Layar Makanan.....	44

Gambar 4.15 Rancangan Layar Pesanan.....	44
Gambar 4.16 Rancangan Layar Pembayaran	45
Gambar 4.17 Rancangan Layar Pengiriman	45
Gambar 4.18 Rancangan Layar Nota	46
Gambar 4.19 Rancangan Layar Dashboard Pelanggan.....	46
Gambar 4.20 Rancangan Layar Registrasi.....	47
Gambar 4.21 Rancangan Layar Login Pelanggan.....	47
Gambar 4.22 Rancangan Layar Makanan.....	48
Gambar 4.23 Rancangan Layar Pelanggan	48
Gambar 4.24 Rancangan Layar Trolley.....	49
Gambar 4.25 Rancangan Layar Pembayaran	49
Gambar 4.26 Rancangan Layar Pengiriman	50
Gambar 4.27 Rancangan Layar Nota	50
Gambar 4.28 Squence Diagram Login Admin.....	51
Gambar 4.29 Squence Diagram Pelanggan.....	52
Gambar 4.30 Squence Diagram Makanan	53
Gambar 4.31 Squence Diagram Pesanan	54
Gambar 4.32 Squence Diagram Pembayaran.....	54
Gambar 4.33 Squence Diagram Pengiriman.....	55
Gambar 4.34 Squence Diagram Nota.....	55
Gambar 4.35 Squence Diagram Registrasi	56
Gambar 4.36 Squence Diagram Pelanggan.....	57

Gambar 4.37 Squence Diagram Makanan58

Gambar 4.38 Squence Diagram Pesanan59

Gambar 4.39 Squence Diagram Pembayaran.....59

Gambar 4.40 Squence Diagram Pengiriman.....60

