

**SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA GRIYA
LAUNDRY**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
ISB ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2021/2022**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1822500067
Nama : IRA MEIDIANTI
2. NIM : 1822500164
Nama : ELISA RAMDANI NASUTION

Judul KP : **Sistem Informasi Berbasis Web Pada Griya Laundry**

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, 03, Februari 2022

Nama

Tanda Tangan

1. IRA MEIDIANTI
2. ELISA RAMDANI N





INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)

ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Program Studi: Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA GRIYA LAUNDRY**

No.	NIM	NAMA
1.	1822500067	IRA MEIDIANTI
2.	1822500164	ELISA RAMDANI NASUTION

Menyetujui Pembimbing

Pangkalpinang, 28 Januari 2022

Agustina Mardeka Raya, M.Kom
NIDN. 0214089501

Pembimbing Lapangan,

Winda Merlin

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom
NIDN : 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. IRA MEIDIANTI (1822500067)
2. ELISA RAMDANI NASUTION (1822500164)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 28 Oktober 2021 sampai dengan 28 Januari 2022 dengan baik.

Nama Instansi : GRIYA LAUNDRY

Alamat : J. Garuda No.34, Bintang, Rangkul, Kota Pangkalpinang.

Pangkalpinang, 28 Januari 2022



(Winda Merlin)

ABSTRAK

Griya *laundry* merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa pencucian baju. Griya *Laundry* sendiri masih menggunakan proses bisnis manual sehingga dalam pencatatan transaksi belum tercatat dengan rapi dan aman sehingga menyebabkan proses kerja yang lambat dalam memperoleh informasi. Dengan demikian akan di buat sistem informasi berbasis website. Model pengembangan sistem yang digunakan adalah model FAST “*Framework For The Application Of System Thinking*” Hasil penelitian akan menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis web pada griya *laundry* yang memberikan kemudahan dalam melakukan proses transaksi ketika menggunakan jasa *laundry*. Diharapkan sistem informasi pelayanan jasa ini akan memudahkan pelanggan dan pemilik *laundry* dalam bertransaksi dan memudahkan pemilik dalam mengontrol Griya *Laundry*.

Kata Kunci : Griya Laundry, FAST, WEB



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang atas Rahmat-Nya, kami dapat menyelesaikan tugas penyusunan perancangan sistem informasi ini, yang merupakan pedoman kami untuk menambah wawasan dan ilmu untuk rencana kedepan dalam studi kami.

Dalam penyusunan ini, kami mengakui banyak kendala dalam hal-hal yang terkadang belum kami pahami, tapi dengan kekompakan dan kerja sama ini, kami berharap hendaknya penyusunan laporan kuliah praktek yang kami beri judul “SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA GRIYA LAUNDRY”

Kami menyadari akan kekurangan dalam penyusunan ini, hendak kritik dan saran yang diberikan akan membuat kelompok kami untuk belajar lebih giat dan memperbaiki demi mencapai kesempurnaan.

Dalam penyusunan laporan kuliah praktek (KP) ini, penulis mendapat banyak bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa terima kasih banyak kepada :

1. Allah SWT yang telah diberikan rahmat dan karunia-Nya
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkal Pinang
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc. selaku Rektor ISB Atma Luhur
4. Bapak Ellya Helmud, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur
5. Bapak Supardi, M.Kom selaku Ketua Program Sistem Informasi ISB Atma Luhur
6. Ibu Agustina Mardeka Raya, M.Kom selaku Dosen Pembimbing
7. Ibu Winda Merlin, selaku Pembimbing lapangan
8. Teman Seperjuangan dalam mengerjakan Laporan Kerja Praktek ini
9. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK	I
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	II
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SIMBOL	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MANFAAT DAN TUJUAN PENELITIAN	2
1.5 METODOLOGI PENELITIAN.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Pengertian Sistem.....	8
2.2. Pengertian informasi	8
2.3. Pengertian sistem informasi	8
2.4. Definisi Laundry	8
2.5. Website	9
2.6. Teori Metodologi OOAD (Object Oriented Analysis and Design).....	9
2.7. Teori Model Fast (<i>Framework For The</i>	10
2.8 Pengembangan sistem	13
2.10 Tinjauan Penelitian Terdahulu	18
BAB III ORGANISASI	20
3.1 Sejarah Griya <i>Laundry</i>	20
3.2 Struktur Organisasi	20
3.3 Deskripsi Tugas	20
BAB IV PEMBAHASAN	22
4.1 Analisa sistem	22
4.2 Proses Bisnis	22

4.3 Activity Diagram	23
4.4 Analisa Masukan dan Keluaran	28
4.4.1 Analisa Dokumen Masukan	28
4.4.2 Analisa Dokumen Keluaran	29
4.4.3 Identifikasi Kebutuhan	30
4.4.4 Perancangan Sistem	32
4.5 Deskripsi Use Case Diagram	33
4.6 Desain Basis Data	36
4.7 Tabel	39
4.8 Spesifikasi Basis Data	41
4.9 Rancangan Layar	46
4.10 Sequence Diagram	50
BAB V PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	60

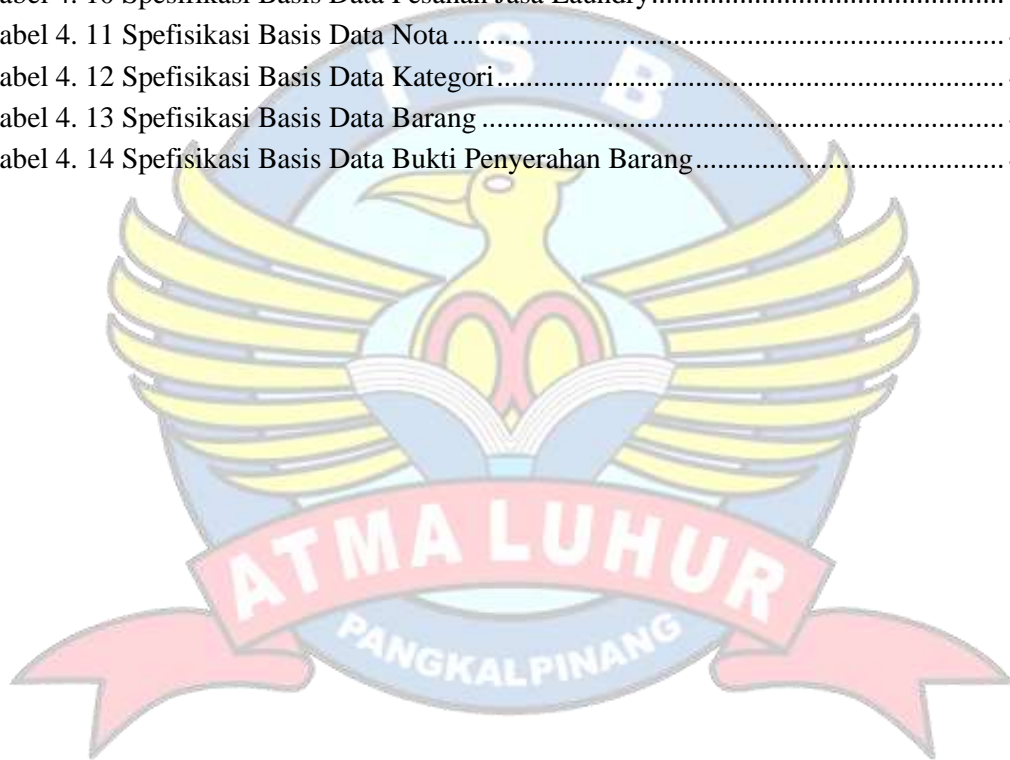


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Alir Pengembangan Sistem	7
Gambar 2. 1 Tahapan Model FAST.....	10
Gambar 2. 2 UML (Unified Modelling Language).....	15
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Griya Laundry	20
Gambar 3. 2 Griya Laundry	21
Gambar 4. 1 Activity Diagram Pendataan Barang.....	23
Gambar 4. 2 Activity Diagram Pemesanan Laundry	24
Gambar 4. 3 Activity Diagram Pembayaran	25
Gambar 4. 4 Activity Diagram Penyerahan Pakaian Laundry	26
Gambar 4. 5 Activity Diagram Laporan	27
Gambar 4. 6 Use Case Diagram Admin.....	32
Gambar 4. 7 ERD (Entity Relationship Diagram)	36
Gambar 4. 8 Transformasi ERD ke LRS	37
Gambar 4. 9 LRS (Logical Record Structure)	38
Gambar 4. 10 Login Admin	46
Gambar 4. 11 Home	46
Gambar 4. 12 Halaman Entry Barang	47
Gambar 4. 13 Halaman Entry Pelanggan.....	47
Gambar 4. 14 Entry Pesanan Jasa Laundry.....	48
Gambar 4. 15 Halaman Cetak Nota	48
Gambar 4. 16 Entry Bukti Penyerahan Barang.....	49
Gambar 4. 17 Laporan Pendapatan	49
Gambar 4. 18 Sequence Diagram Login Admin.....	50
Gambar 4. 19 Sequence Diagram Entry Pelanggan	51
Gambar 4. 20 Sequence Diagram Entry Barang	52
Gambar 4. 21 Sequence Diagram Entry Pesanan jasa Laundry	53
Gambar 4. 22 Sequence Diagram Cetak Nota	54
Gambar 4. 23 Sequence Diagram Entry Bukti Penyerahan Barang.....	55
Gambar 4. 24 Sequence Diagram Cetak Laporan Pendapatan.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Admin	39
Tabel 4. 2 Pelanggan.....	39
Tabel 4. 3 Pesanan Jasa Laundry	39
Tabel 4. 4 Barang	39
Tabel 4. 5 Nota.....	40
Tabel 4. 6 isi.....	40
Tabel 4. 7 Bukti Penyerahan Barang	40
Tabel 4. 8 Spesifikasi Basis Data Admin.....	41
Tabel 4. 9 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	42
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data Pesanan Jasa Laundry.....	42
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Nota	43
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	43
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Barang	44
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Bukti Penyerahan Barang.....	45



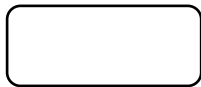
DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan pemanggilan *use case* oleh *use case* lain, arah panah tidak boleh ke arah base atau parent *use case*.



Activities

Menggambarkan sebuah proses bisnis.



Fork

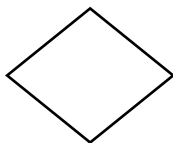
Menggambarkan sebuah *activity* yang berjalan secara bersamaan, biasanya mempunyai 1 transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar atau bisa lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar.



Association

Menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan.

Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.



Decision Points

Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke *decision points*.



End Points

Menggambarkan akhir dari sebuah sistem.

Swimlane

Menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan *activity*.

New Swimlane

2. Use Case Diagram



An Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima dari sistem.



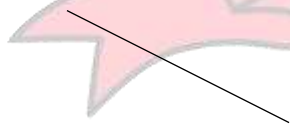
Use Case

Menggambarkan proses sistem (Kebutuhan sistem dari sudut pandang *user*).



Note

Menggambarkan dokumentasi dari *use case*.



Association Aktif

Menggambarkan bagaimana *actor* terlibat didalam *use case*.



Association Extend

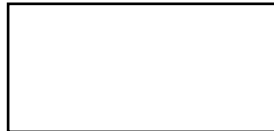
Menggambarkan perluasan dari *use case* diagram arah panah tidak boleh kearah *extending use case*.

Association Include



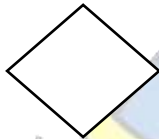
Menggambarkan pemanggilan *use case* oleh *use case* lain, arah panah tidak boleh kearah base atau *parent use case*.

3. Entity Relationship Diagram



Entity

Sebuah kelas dari orang, tempat, objek, kejadian dan sebagainya yang diperlukan untuk menangkap dan menyimpan data.



Relationship

Menggambarkan sehimpunan hubungan antara objek yang dibangun (*Relationship*).



Cardinality

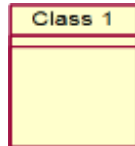
Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi, dilihat dari suatu kejadian atau banyak tidaknya hubungan antar entitas tersebut.



Garis Penghubung

Menghubungkan atribut dengan set entitas, dan set entitas dengan relationship set.

4. Class Diagram

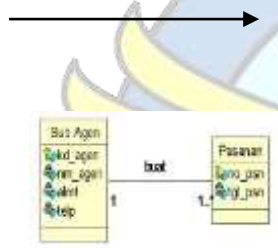


Class

Penggambaran dari *class* name, atribut atau property atau data dan *method* atau *function* atau *behavior*.

Association

Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bias satu arah atau lebih dari satu arah.



Agregation

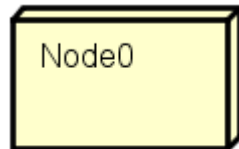
Bentuk dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek lain.



Multiplicity

Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk objek-objek yang berpartisipasi.

5. Deployment Diagram



Node

Menggambarkan infrastruktur apa saja yang ada pada sistem. Node menggambarkan



Note

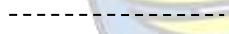
Digunakan untuk membuat keterangan atau komentar tambahan pada suatu elemen sehingga langsung terlampir pada sistem



Communication

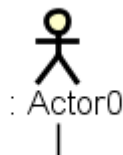
Sebagai penghubung antar node yang saling berinteraksi

Dependency



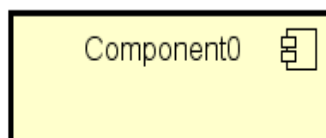
Menggambarkan suatu hubungan >ketergantungan antar node atau komponen

6. Sequence Diagram



Actor

Digunakan sebagai Pengguna sistem/user



Component

Menggambarkan elemen –elemen yang terdapat pada node



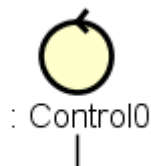
Entity

Digunakan untuk menggambarkan suatu informasi yang akan disimpan sistem



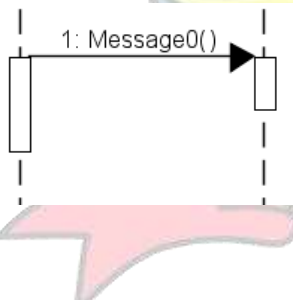
Boundary

Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar satu atau lebih *actor* dengan sistem



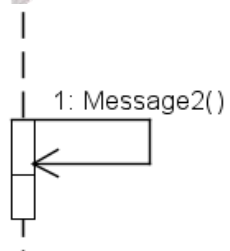
Control

Digunakan sebagai penghubung antara boundary dengan tabel



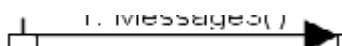
Object Message

Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar objek sesuai urutan kejadian.



Message to Self

Digunakan untuk menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi



Message

Sebagai Penerima Pesan