

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT KESEHATAN  
DI PT. BINTANG FAJAR MANDIRI BERBASIS WEBSITE**

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFROMASI  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**ISB ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2022/2023**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. NIM : 1922500055  
Nama : Adri Firmansyah
2. NIM : 1922500071  
Nama : Tri Utami
3. NIM : 1922500073  
Nama : Arvina Destiyani

Judul KP : SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT KESEHATAN  
DI PT. BINTANG FAJAR MANDIRI BERBASIS  
WEBSITE

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan saksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 31 Januari 2023

- Nama
1. Adri Firmansyah
  2. Tri Utami
  3. Arvina Destiyani

Tanda Tangan





INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)  
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

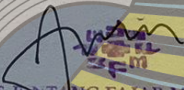
Judul : **SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT  
KESEHATAN DI PT. BINTANG FAJAR MANDIRI  
BERBASIS WEBSITE**

NIM	NAMA
1. 1922500055	ADRI FIRMANSYAH
2. 1922500071	TRI UTAMI
3. 1922500073	ARVINA DESTIYANI

Menyetujui,  
Pembimbing

Pangkalpinang, 31 Januari 2023  
Pembimbing Laporan,

  
Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom

  
Iskandar Oodratullah

NIDN 0211108306

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

  
Supardi, S.Kom., M.Kom

NIDN 0219059501



## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KERJA PRAKTEK (KP)

Dinyatakan bahwa :


1. Adri Firmansyah (1922500055)
2. Tri Utami (1922500071)
3. Arvina Destiyani (1922500073)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 07 November 2022 sampai dengan 31 Januari 2023 dengan baik.

Nama Instansi : PT. Bintang Fajar Mandiri  
Alamat : Jl. Bukit Permai III Blok 8 No.51 Rt.07, Rw.02,  
Kel. Bukit Merapin

Pembimbing Praktek  
Tanggal 31 Januari 2023

ATMA LUHU  
PANGKALPINANG

  
PT. BINTANG FAJAR MANDIRI  
PANGKALPINANG  
(Iskandar Qodratullah)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Alat Kesehatan Di PT. Bintang Fajar Mandiri Berbasis Website”.

Laporan kuliah praktek ini mengambil topik Pelayanan Pemesanan Pelanggan Berbasis Web di PT.Bintang Fajar Mandiri, dengan masalah penelitian yaitu Pelayanan pemesanan pelanggan di PT. Bintang Fajar Mandiri masih menggunakan manual dan belum ada pelayanan pemesanan menggunakan online atau sistem berbasis web. Tujuan dibuatnya laporan kuliah praktek ini adalah untuk membangun sistem informasi pelayanan pemesanan pelanggan agar lebih mudah dan cepat untuk pemesanan barang atau alat kesehatan tanpa harus datang ke toko.

Penelitian ini dibuat dengan menggunakan dengan metode penelitian *Waterfall*. Peneliti menyadari bahwa laporan kuliah praktek ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, peneliti menyadari pula bahwa laporan kuliah praktek ini takkan terwujud 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 Drs. Djaetun H.S, selaku pendiri Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
4. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom, selaku Wakil Rektok Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
6. Bapak Supardi, M.Kom, selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak, Okkita Rizan, S.Kom., M,Kom, selaku Pembimbing Kuliah Praktek.

8. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
9. Teman – teman seperjuangan angkatan 2019 dalam mengerjakan laporan kuliah praktek.

Diharapkan kiranya laporan kuliah praktek ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan kuliah praktek dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 31 Januari 2023



## ABSTRAK

PT. Bintang Fajar Mandiri adalah distributor alat kesehatan milik pribadi daerah di provinsi Bangka Belitung yang bergerak dalam penjualan barang-barang alat kesehatan. Pengembangan sistem yang sifatnya sangat cepat dan dapat menghemat waktu. PT. Bintang Fajar Mandiri ialah badan usaha yang melakukan penjualan secara grosiran dan bisa juga eceran, tetapi toko ini lebih dikenal dengan toko grosiran karena banyak apotek lain mengambil alat kesehatan. Proses pemesanan ditoko masih dilakukan secara manual oleh karena itu pelanggan yang ada di luar kota menjadi terhambat karena pemesanan hanya bisa dilakukan melalui marketing. Dengan kemajuan teknologi yang semakin hari kian meningkat sangat berpengaruh kepada kinerja toko ini, maka kami mengajukan pembuatan sistem pemesanan secara online pada PT. Bintang Fajar Mandiri. Agar pelanggan yang ada diluar kota atau jauh dari toko dapat melakukan pemesanan secara online dan dapat memudahkan mereka untuk mendapat alat kesehatan yang diinginkan. Dengan dibangun rancangan sistem berbasis *web* menggunakan metode *waterfall* pengembangan sistem yang sifatnya sangat cepat dan dapat menghemat waktu.

**Kata kunci—PT. Bintang Fajar Mandiri, Sistem Informasi, *web*, *Waterfall***



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat .....	2
1.4.1. Tujuan dan Manfaat penelitian .....	2
1.4.2. Manfaat Penelitian .....	2
1.5. Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Sistem Informasi .....	4
2.2. Pelayanan .....	4
2.3. Pemesanan .....	4
2.4. Pelanggan .....	4
2.5. Berbasis Web .....	5
2.6. Model <i>Waterfall</i> .....	5
2.7. Unified Modeling Language (UML) .....	5
2.8. Basis Data .....	6
2.9 Tinjauan Pustaka .....	6



### **BAB III ORGANISASI**

3.1. PT. Bintang Fajar Mandiri . . . . .	10
3.2. Struktur Organisasi . . . . .	10
3.3. Tugas dan Wewenang . . . . .	11
3.4. PT. Bintang Fajar Mandiri . . . . .	11

### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1. Analisis Sistem Berjalan . . . . .	12
4.1.1. <i>Activity Diagram</i> . . . . .	13
4.1.2. Analisa Keluaran . . . . .	16
4.1.3. Analisa Masukan . . . . .	17
4.1.4. Identifikasi Kebutuhan . . . . .	18
4.2. <i>Package Diagram</i> . . . . .	27
4.3. <i>Use Case Diagram</i> . . . . .	27
4.3.1. <i>Deskripsi Use Case</i> . . . . .	29
4.4. Rancangan Sistem Usulan . . . . .	34
4.4.1. <i>Entity Relation Diagram (ERD)</i> . . . . .	34
4.4.2. <i>Transformasi ERD ke Logical Record Structure (LRS)</i> . . . . .	34
4.4.3. LRS . . . . .	35
4.4.4. Table . . . . .	35
4.5. Spesifikasi Basis Data . . . . .	37
4.6. Rancangan Antar Muka . . . . .	42
4.6.1. Rancangan Keluaran . . . . .	42
4.6.2. Rancangan Masukan . . . . .	43
4.7. Rancangan Layar . . . . .	44
4.8. <i>Sequence Diagram</i> . . . . .	48

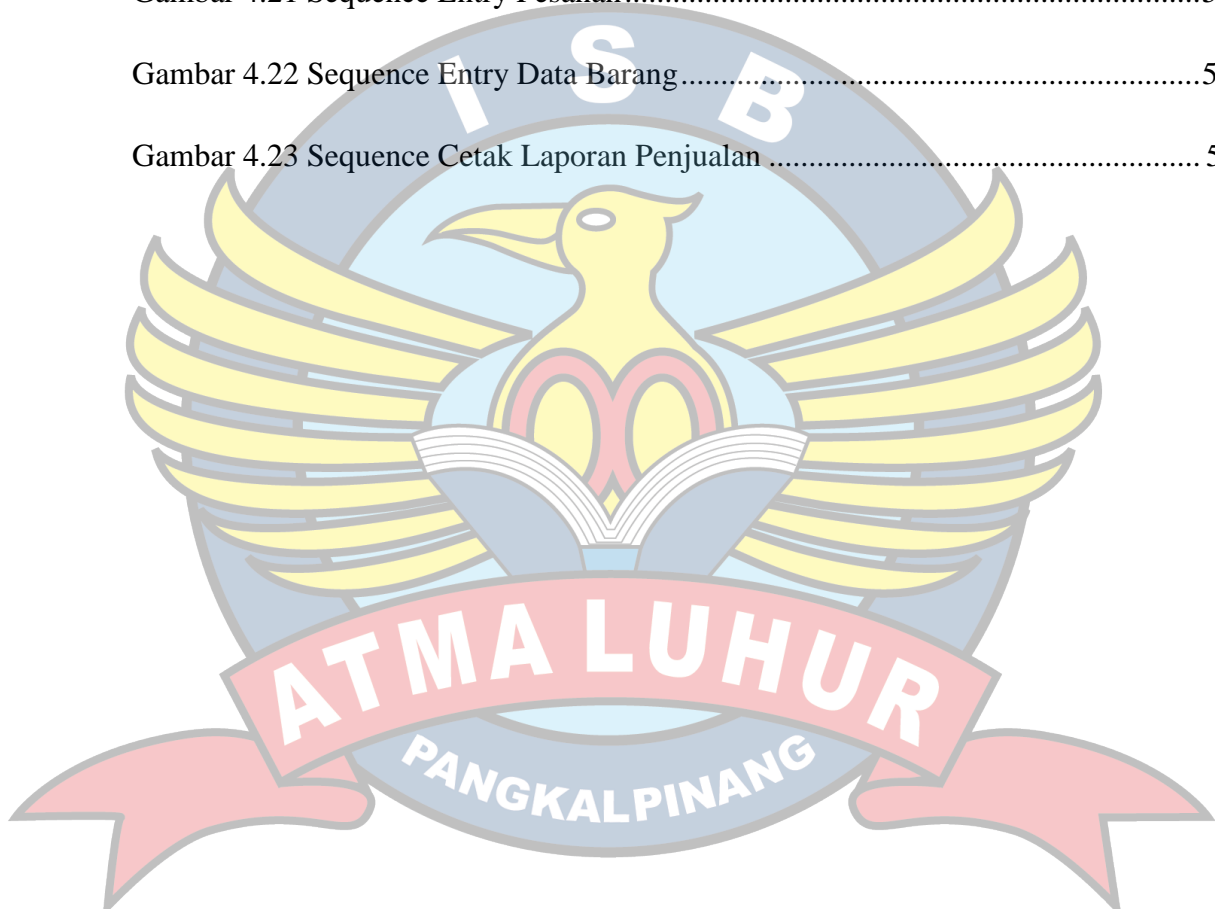
### **BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan . . . . .	51
5.2. Saran . . . . .	51
DAFTAR PUSTAKA . . . . .	53
LAMPIRAN . . . . .	55

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Struktur Organisasi .....	10
Gambar 3.2 Tampak Depan Kantor .....	11
Gambar 4.1 Activity Diagram Bisnis Pemesanan .....	13
Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Bisnis Penjuala.....	14
Gambar 4.3 Activity Diagram Proses BisnisKeluar Barang .....	15
Gambar 4.4 Package Diagram.....	26
Gambar 4.5 Use Case Diagram Pelanggan .....	26
Gambar 4.6 Use Case Diagram Barang.....	27
Gambar 4.7 Use Case Diagram Pembayaran .....	27
Gambar 4.8 Use Case Diagram Laporan.....	28
Gambar 4.9 Rancangan Entity Relationship Diagram(ERD).....	33
Gambar 4.10 Transformasi ERD Ke Logical Record Structure(LRS).....	33
Gambar 4.11 Logical Record Structure(LRS).....	34
Gambar 4.12 Rancangan Layar Login .....	45
Gambar 4.13 Rancangan Layar Dashboard.....	46
Gambar 4.14 Rancangan Layar Menu Master.....	46
Gambar 4.15 Rancangan Layar Entry Barang.....	47
Gambar 4.16 Rancangan Layar Menu Transaksi .....	48

Gambar 4.17 Rancangan Layar Bukti Bayar.....	48
Gambar 4.18 Rancangan Layar Menu Laporan .....	49
Gambar 4.19 Rancangan LayarLaporanPenjualan .....	49
Gambar 4.20 Rancangan Layar View Barang.....	50
Gambar 4.21 Sequence Entry Pesanan.....	51
Gambar 4.22 Sequence Entry Data Barang.....	52
Gambar 4.23 Sequence Cetak Laporan Penjualan .....	53



## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 Tabel User .....	34
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan .....	34
Tabel 4.3 Tabel Pesanan .....	35
Tabel 4.4 Tabel Isi .....	35
Tabel 4.5 Tabel Barang .....	35
Tabel 4.6 Tabel Faktur Penjualan .....	35
Tabel 4.7 Tabel Bukti Bayar .....	35
Tabel 4.8 Tabel D_Order .....	36
Tabel 4.9 Tabel Spesifikasi Basis Data User .....	36
Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	37
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesan .....	38
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Barang .....	38
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Isi .....	39
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Bukti Bayar .....	40
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	40
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	41



## DAFTAR LAMPIRAN


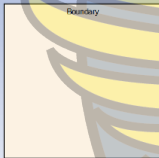

	Halaman
LAMPIRAN A Analisa Keluaran.....	55
LAMPIRAN A – 1 Faktur Penjualan.....	56
LAMPIRAN A – 2 Laporan Penjualan .....	57
LAMPIRAN A-3 Delivery Order.....	58
LAMPIRAN B Analisa Masukkan.....	59
LAMPIRAN B – 1 Surat Pesanan.....	60
LAMPIRAN C Analisa Keluaran.....	61
LAMPIRAN C – 1 Faktur Penjualan .....	62
LAMPIRAN C - 2 Delivery Order.....	63
LAMPIRAN D Analisa Masukkan.....	64
LAMPIRAN D - 1 Surat Pesanan.....	65

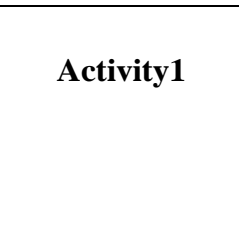

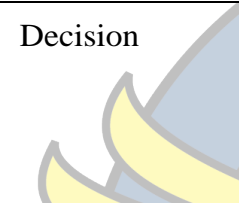
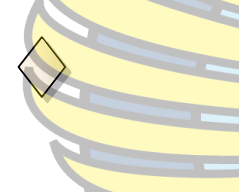

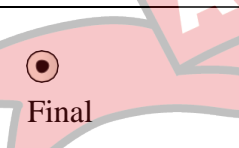
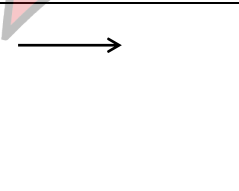



## DAFTARSIMBOL



<b>Simbol Aliran Diagram</b>			
No	Simbol	Nama	Keterangan
1	- - - - ->	Depen dency	Hubungan antara dua benda/ <i>things</i> yang mana jika sebuah benda berubah mengakibatkan benda satunya akan berubah pula. Symbol ini digunakan dalam penggambaran sistem menggunakan diagram use case dan aktivitas.
2	_____	Association	Hubungan antar benda struktural yang Terhubung diantara obyek. Kesatuan obyek yang terhubung merupakan hubungan khusus. Simbol ini digunakan dalam diagram usecase yang menunjukkan komunikasi antara aktor dan usecase. Dalam diagram kelas, menunjukkan hubungan statis/relasi antar kelas dengan makna umum.
3	—————>	Generalization	Hubungan khusus dalam obyek anak/ <i>child</i> yang menggantikan obyek induk/ <i>parent</i> . Dalam hal ini, obyek anak memberikan pengaruhnya dalam hal struktur dan tingkah lakunya kepada obyek induk.
4	- - - - ->	Realization	Hubungan antara pengelompokkan Yang menjamina dan yaikatan diantaranya. Hubungan ini dapat diwujudkan diantara interface dan kelas atau elements, serta antara usecases dan collaborations

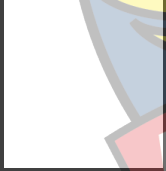



### SimbolDiagramUseCase

No	Simbol	Nama	Keterangan
1	 <b>Actor1</b>	Aktor	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi itu sendiri. Jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frasa nama aktor.
2	<b>UseCase1</b>	UseCase	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor. Symbol ini digunakan dalam diagram usecase.
3		Boundary	Menspesifikasikan paket yang menampilkan suatu sistem yang terbatas. Symbol ini digunakan dalam penggambaran diagram usecase.
4		Package	Mengelompokkan objek-objek dalam Diagram sesuai dengan fungsi/pekerjaannya. Symbol ini digunakan dalam penggambaran diagram usecase.
5	<<include>>	Include	Relasi usecase tambahan ke sebuah Usecase dimana usecase yang ditambahkan memerlukan use case ini(sebelumnya) untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan usecase tambahan ini. Symbol ini digunakan dalam penentuan relasi dalam diagram usecase.

SimbolDiagramAktivitas			
No	Simbol	Nama	Keterangan
1	 Activity1	Activity/ aktivitas	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu samalain melakukan suatu kegiatan.Symbol ini digunakan dalam penggambaran diagram activity.
2	 partisi	Partition	Symbol yang membatasi aktivitas antar orang, organisasi,unit atau kelompok dalam penggambaran diagrama ctivity.
3	 Decision	Decision	Asosiasi percabangan jika ada pilihan aktivitas Yang lebih dari satu (bisa terdapat lebih dari dua aktivitas yang menjadi pilihan).Symbol ini digunakan dalam diagram activity.
4	 Merge Point	Merge Point	Menghubungkan dua atau lebih koneksi dari aktivitas tertentu,yang menghasilkan satu koneksi yang keluar dari mergepoint. Symbol ini digunakan dalam diagram activity.
5	 Start	Initial State	Bagaimana objek dibentuk atau diawali. Hanya boleh terdapat satuinitial dalamsatu diagram aktivitas. Symbol ini digunakan Dalam diagram activity.
6	 Final	Final State	Bagaimana objek diakhiri. Dalam diagram Aktivitas memiliki minimal satu final state. Symbol ini digunakan dalam diagram activity.
7	 Control Flow	Control Flow	Menunjukkan urutan aliran aktivitas, Digunakan dalam diagram aktivitas. Symboli ni menggambarkan aliran di diagram aktivitas.
8	 Fork/Join	Fork/Join	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran, atau sebaliknya yang dapat dikerjakan secara paralel. Aktivitas setelah aliran ini dikerjakan jika aktivitas pada aliran sebelumnya terpenuhi semua.



SimbolDiagramKelas			
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Class/ Kelas	Himpunan dari objek-objek yang berbagi Atribut serta operasi yang sama. Memiliki tiga area pokok yaitu, Nama Kelas/ Entitas(Class1), Atribut(atribut1, atribut2, atribut3) dan Operasi(operasi1, operasi2). Symbol ini digunakan dalam penggambaran diagramclass.
2		Asosiasi Berarah	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain. Dapat diberi keterangan kondisi hubungan antar kelas, misalnya one to many, many to many, atau one to one. Symbol ini digunakan dalam penggambaran aliran diagramclass.

SimbolDiagramAliranData			
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Entitas Eksternal	Merupakan lingkungan yang akan menerima <i>output</i> /keluaran dan memberikan <i>input</i> /masuk. Dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada dilingkungan luar sistem tetapi berinteraksi dengan sistem yang sedang dipelajari.
2		Proses	Menunjukkan apa yang dikerjakan dalam komputer. Biasanya berisi berupa aturan-aturan, prosedur-prosedur atau model yang akan digunakan untuk mengolah data.
3		Penyimpanan Data	Merupakan file empat penyimpanan data Setelah melalui proses.
4		Arus Data	Menunjukkan aliran data diantara proses, penyimpanan data, entitas eksternal. Dapat berupa masukan/ <i>input</i> dan atau keluaran/ <i>output</i>