

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN
BERBASIS WEBSITE PADA DUNIA INDAH
FURNITURE DESA TERU**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2022/2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 1922500059
Nama : Milenia Ratih
2. NIM : 1922500070
Nama : Claudia Cintia
3. NIM : 1922500099
Nama : Rika Dama Yanti

Judul KP : SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS
WEBSITE PADA DUNIA INDAH FURNITURE
DESA TERU

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, 26 Januari 2023

Nama

1. Milenia Ratih
2. Claudia Cintia
3. Rika Dama Yanti

Tanda Tangan





INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS
WEBSITE PADA DUNIA INDAH FURNITURE DESA
TERU

	NIM	NAMA
1	1922500059	MILENIA RATIH
2	1922500070	CLAUDIA CINTIA
3	1922500099	RIKA DAMA YANTI

Menyetujui,
Pembimbing

Pangkalpinang, 26 Januari 2022
Pembimbing Lapangan

Ellya Helmud, S.Kom, M.Kom
NIDN 0226078302



Mengetahui
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, S.Kom, M.Kom
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Milenia Ratih (1922500059)
2. Claudia Cintia (1922500070)
3. Rika Dama Yanti (1922500099)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 1 November 2022 sampai dengan tanggal 25 Januari 2023 dengan baik.

Nama Instansi : Dunia Indah Furniture
Alamat : Desa Teru

Pembimbing Praktek
Pangkalpinang, 26 Januari 2023



Yanati

ABSTRAK

Dunia Indah Furniture merupakan tempat usaha yang bergerak dibidang perdagangan yang berada di Desa Teru yang menyediakan pemesanan berbagai jenis jasa serta mengutamakan kualitas dari produk yang dihasilkan demi kepuasan para konsumen. Sistem pemesanan pada Dunia Indah Furniture para konsumen datang secara langsung untuk melakukan transaksi pemesanan secara langsung ditempat serta menyita waktu konsumen yang digunakan untuk datang ke tempat Dunia Indah Furniture. Untuk menjadikan proses pemesanan pada barang Dunia Indah Furniture lebih baik lagi dengan tujuan mendapatkan jangkauan konsumen lebih luas lagi bagi Dunia Indah Furniture, maka dalam melakukan penelitian ini dibutuhkan sebuah sistem informasi serta sistem informasi pemasaran dalam menjalankan usaha percetakan. Metodologi yang digunakan untuk mendukung perancangan sistem informasi ini adalah metode *Waterfall*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan metode yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini menggunakan *Software Development Life Cycle (SDLC)*. Hasil yang didapat dari rancangan dibuat berupa sistem informasi pemasaran berbasis website untuk menggantikan sistem penjualan pada barang yang masih dilakukan secara manual menjadi terkomputerisasi serta mengatasi masalah masalah yang terjadi pada sistem manual menjadi lebih baik dengan adanya sistem yang sudah terkomputerisasi. Hasil dari sistem informasi yang dibuat dapat menjangkau konsumen lebih luas dan juga lebih akurat, mudah, dan fleksibel dalam mengakses website yang disediakan.

Kata kunci : Analisis dan desain, sistem informasi pemasaran, *Waterfall*, *Software Development Life Cycle (SDLC)*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala puji syukur kita panjatkan bagi Allah SWT, Maha Pencipta dan Pengatur Alam Semesta, dan juga berkat Ridho Nya, penulis akhirnya mampu menyelesaikan laporan kuliah praktek yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Website Pada Dunia Indah Furniture Desa Teru Dengan Metode *Waterfall*”.

Penelitian yang di buat oleh penulis ini, di buat agar dapat membantu Dunia Indah Furnitur agar menjadi lebih baik dan efisien, sehingga mempermudah transaksi jual beli pada Dunia Indah Furnitur. Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metodologi *Object Oriented Analysis Design* (OOAD) dengan metode penelitian *Waterfall*.

Dalam penyusunan laporan kuliah praktek ini, ada beberapa kesulitan dan hambatan yang dialami penulis, namun Alhamdulillah berkat dukungan keluarga dan teman teman, juga dorongan dan semangat dari orang terdekat, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan kuliah praktek ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis ingin sekali mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kesehatan dalam pembuatan laporan kuliah praktek.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur
5. Bapak Ellya Helmud, S.Kom, M.Kom. selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur serta Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.
6. Bapak Supardi, M.Kom, selaku Kaprodi Sistem Informasi
7. Keluarga yang telah memberikan doa dan bantuan finansial untuk menyelesaikan laporan kuliah praktek ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, 26 Januari 2023

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metode Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Pengertian Sistem Informasi	4
2.2 Jadwal Pesanan Dunia Indah Furniture	4
2.3 Pengertian Website	4
2.4 Dunia Indah Furniture	5
2.4.2 Tahapan Model Waterfall	6

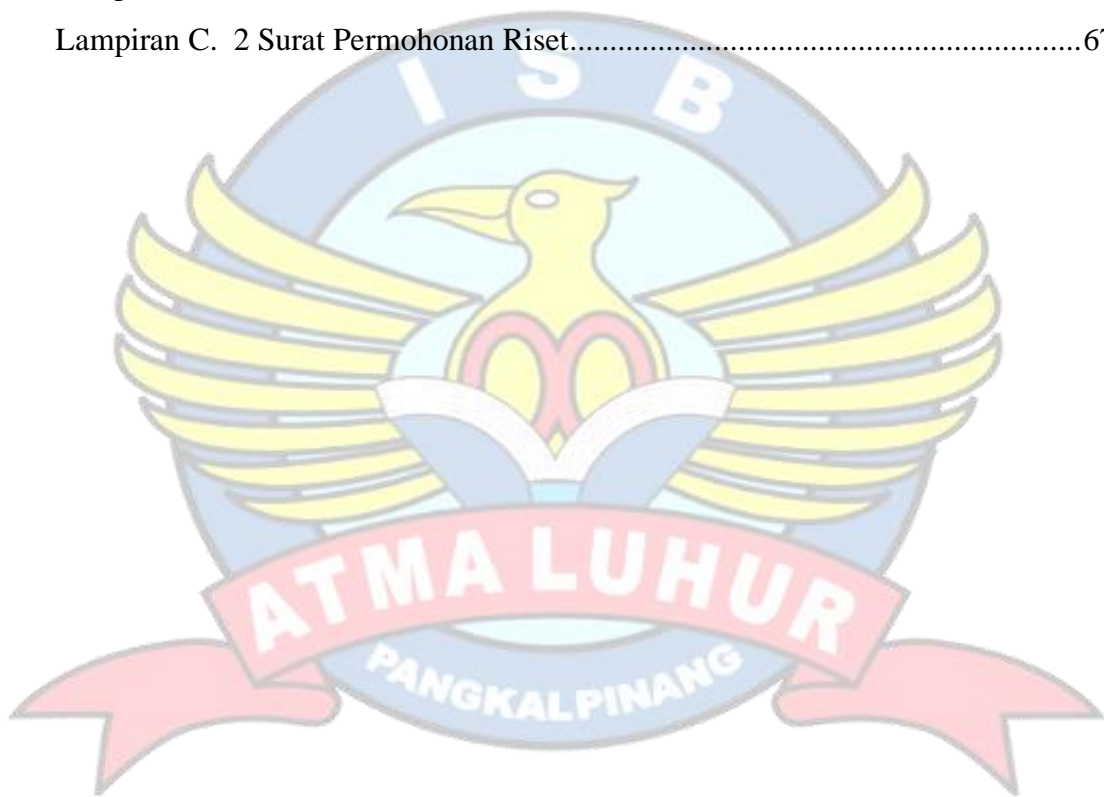
2.5	Teori Metode Object Analysis and Design (OOAD)	8
2.5.1	Definisi metode analysis and design (OOAD).....	8
2.5.2	Konsep object analysis and design	8
2.6	Tools Pengembangan Sistem	8
2.6.1	Definisi Unified Modeling Language (UML).....	9
2.6.2	Software Pendukung.....	10
2.7	Tinjauan Pustaka	11
BAB III ORGANISASI.....		13
3.1	Tinjauan Organisasi	13
3.1.1	Profil	13
3.1.2	Visi dan Misi.....	13
3.2	Sejarah Organisasi.....	14
3.2.1	Struktur Organisasi.....	15
3.2.2	Tugas dan Kewenangan.....	15
3.2.3	Foto Intansi/Perusahaan.....	17
BAB IV PEMBAHASAN.....		18
4.1	Analisa Sistem Berjalan	18
4.1.1	Proses Bisnis	18
4.1.2	<i>Activity Diagram</i>	20
4.2	Analisa Dokumen.....	25
4.2.1	Analisa Dokumen Keluaran	25
4.2.2	Analisa Dokumen Masukan	26
4.3	Rancangan Sistem Usulan.....	27
4.3.1	Identifikasi Kebutuhan	27
4.3.3	<i>Use Case Diagram</i>	31
4.3.4	Deskripsi <i>Use Case</i>	33
4.4	Rancangan Basis Data	37
4.4.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	38
4.4.2	Transformasi ERD ke LRS.....	39
4.4.3	Logical Record Structure.....	40
4.4.4	Tabel	41
4.4.5	Spesifikasi Basis Datavii.....	42

4.4.6	Rancangan Struktur.....	47
4.4.7	Rancangan Layar.....	48
4.4.8	<i>Sequence Diagram</i>	54
BAB V PENUTUP.....		58
5.1	Kesimpulan	58
5.2	Saran.....	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Nota Dp.....	61
Lampiran A. 2 Nota pelunasan.....	62
Lampiran A. 3 Laporan Penjualan	63
Lampiran B. 1 Data Pesanan.....	64
Lampiran B. 2 Data Produk	65
Lampiran C. 1 Surat Balasan	66
Lampiran C. 2 Surat Permohonan Riset.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	15
Gambar 3. 2 Foto Instansi/Perusahaan.....	17
Gambar 4. 1 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Produk.....	20
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Produk.....	21
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran	22
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Pengambilan Produk.....	23
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Penjualan.....	24
Gambar 4. 6 <i>Package Diagram</i>	30
Gambar 4. 7 <i>Use Case Diagram</i> Aktor Bagian Pelanggan.....	31
Gambar 4. 8 <i>Use Case Diagram</i> Aktor Bagian Admin.....	32
Gambar 4. 9 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	38
Gambar 4. 10 Transformasi ERD ke LRS.....	39
Gambar 4. 11 <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	40
Gambar 4. 12 Struktur Layar	49
Gambar 4. 13 Rancangan Halaman Utama Website	50
Gambar 4. 14 Rancangan Halaman Daftar Pelanggan.....	50
Gambar 4. 15 Rancangan Halaman <i>Login</i> Pelanggan.....	51
Gambar 4. 16 Rancangan Halaman <i>Home</i> Pelanggan.....	51
Gambar 4. 17 Rancangan Halaman <i>Entry</i> Pesanan.....	52
Gambar 4. 18 Rancangan Halaman <i>Entry</i> Pembayaran.....	52
Gambar 4. 19 Rancangan Halaman <i>Login Admin</i>	53
Gambar 4. 20 Rancangan Halaman <i>Entry</i> Produk... ..	53
Gambar 4. 21 Rancangan Halaman Lihat Pesanan... ..	54
Gambar 4. 22 Rancangan Halaman Lihat Pembayaran.....	54
Gambar 4. 23 Rancangan Halaman Bukti Pengantaran.....	55
Gambar 4. 24 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Pelanggan... ..	56
Gambar 4. 25 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i> Pelanggan... ..	57
Gambar 4. 26 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login Admin</i>	58
Gambar 4. 27 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	59

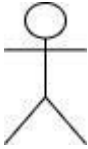
DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Pelanggan.....	41
Tabel 4. 2 Tabel Pesanan	41
Tabel 4. 3 Tabel isi	41
Tabel 4. 4 Tabel produk	41
Tabel 4. 5 Tabel pembayaran	41
Tabel 4. 6 Tabel bukti pengantaran.....	42
Tabel 4. 7 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	43
Tabel 4. 8 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	44
Tabel 4. 9 Spesifikasi Basis Data Produk	45
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	46
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Pengantaran.....	47
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Isi.....	48

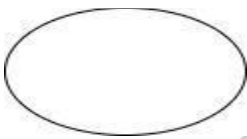


DAFTAR SIMBOL

Simbol *Use Case Diagram*



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.



Associations menggambarkan hubungan antara *actor* dan *use case*.



Extends menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.

Simbol *Activity Diagram*

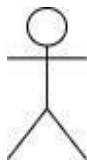


Start Point adalah simbol yang menyatakan awal dari aktifitas.

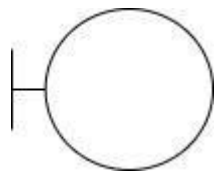


End Point adalah simbol yang menyatakan akhir dari aktifitas

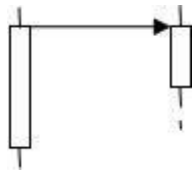
Simbol *Sequence Diagram*



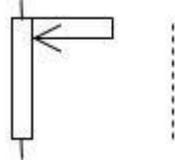
Actor menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



Boundary menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Object Message menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Message to Self menggambarkan pesan atau hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



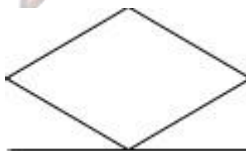
Object menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

Control mengatur aliran dari informasi untuk sebuah scenario.

Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)



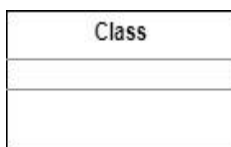
Entitas merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangan perlu disimpan di basis data.



Relationship merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas

Garis yang menghubungkan entitas dengan relationship

Simbol Class Diagram



Class merupakan penggambaran dari class name, attribute, atau property atau data dan method atau function atau behavior.



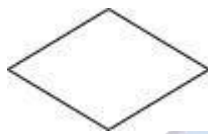
Association menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah



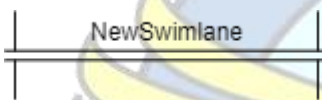
End Point adalah simbol yang menyatakan akhir dari aktifitas.



Activity adalah simbol yang menggambarkan aktifitas yang dilakukan pada sistem.



Decision adalah simbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar/salah.



Swimlane menggambarkan pembagian pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

