

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BARANG PADA PERUSAHAAN DERI JATI
FURNITURE BERBASIS WEB**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM

NAMA

1. 1922500080

ARDANDYSYAH

2. 1922500069

MULADI

3. 1922500047

JEFFRY H SUFRYANTO SIMARMATA

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG**

2022/2023

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 1922500080
NAMA : Ardandysyah
2. NIM : 1922500069
NAMA : Muladi
3. NIM : 1922500047
NAMA : Jeffry H Sufryanto Simarmata

Judul KP : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI PENJUALAN BARANG PADA
PERUSAHAAN DERI JATI FURNITURE
BERBASIS WEB

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, 24 Januari 2023

Nama

1. Ardandysyah
2. Muladi
3. Jeffry H Sufryanto Simarmata





INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK


Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BARANG PADA PERUSAHAAN DERI JATI FURNITURE BERBASIS
WEB

NIM
1. 1922500080
2. 1922500069
3. 1922500047

NAMA
ARDANDYSYAH
MULADI
JEFFRY H SUFRYANTO SIMARMATA


Menyetujui,
Pembimbing

Pangkalpinang, 24 Januari 2023
Pembimbing Lapangan


Sujono, S.Kom, M.Kom
NIDN 0211037702


CUSTOME * CLASSIC * MODERN * NATURAL * DUCO
☎ 0852 6856 6598

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


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

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. ARDANDYSYAH (1922500080)
2. MULADI (1922500069)
3. JEFFRY H SUFRYANTO SIMARMATA (1922500047)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **25 November 2022** sampai dengan **24 Januari 2023** dengan baik.

Nama Instansi : Deri Jati Furniture

Alamat : Jl. Mleset Pasir Garam Pangkal Balam, Pangkalpinang

Pembimbing Praktek
Tanggal, 24 Januari 2023

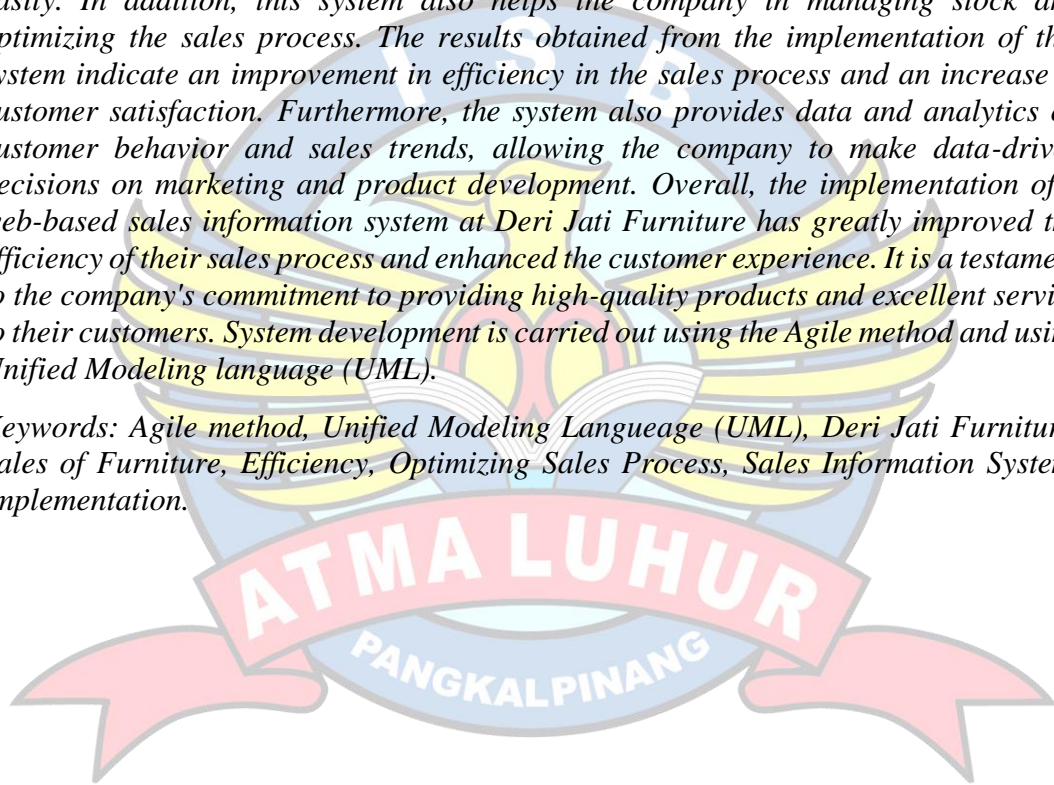


(Deri)

ABSTRACT

Deri Jati Furniture is a company that operates in the production and sales of furniture. The company provides various types of furniture such as sofas, chairs, tables, and others. To improve efficiency in the sales process, Deri Jati Furniture has developed a web-based sales information system. This system allows customers to make product orders online, to know the information of available products, and to make payments easily. In addition, this system also helps the company in managing stock and optimizing the sales process. The results obtained from the implementation of this system indicate an improvement in efficiency in the sales process and an increase in customer satisfaction. Furthermore, the system also provides data and analytics on customer behavior and sales trends, allowing the company to make data-driven decisions on marketing and product development. Overall, the implementation of a web-based sales information system at Deri Jati Furniture has greatly improved the efficiency of their sales process and enhanced the customer experience. It is a testament to the company's commitment to providing high-quality products and excellent service to their customers. System development is carried out using the Agile method and using Unified Modeling language (UML).

Keywords: Agile method, Unified Modeling Language (UML), Deri Jati Furniture, Sales of Furniture, Efficiency, Optimizing Sales Process, Sales Information System, Implementation.



ABSTRAK

Deri Jati Furniture adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi dan penjualan furniture. Perusahaan ini menyediakan berbagai jenis furniture seperti sofa, kursi, meja, dan lain-lain. Untuk meningkatkan efisiensi dalam proses penjualan, Deri Jati Furniture mengembangkan sistem informasi penjualan barang berbasis web. Sistem ini memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan produk secara online, mengetahui informasi produk yang tersedia, dan melakukan pembayaran dengan mudah. Selain itu, sistem ini juga membantu perusahaan dalam mengelola stok barang dan mengoptimalkan proses penjualan. Hasil yang diperoleh dari implementasi sistem ini menunjukkan peningkatan efisiensi dalam proses penjualan dan peningkatan kepuasan pelanggan. Selain itu, sistem ini juga menyediakan data dan analitik tentang perilaku pelanggan dan tren penjualan, memungkinkan perusahaan untuk membuat keputusan yang didasarkan pada data dalam pemasaran dan pengembangan produk. Secara keseluruhan, implementasi sistem informasi penjualan berbasis web di Deri Jati Furniture sangat meningkatkan efisiensi proses penjualan mereka dan meningkatkan pengalaman pelanggan. Ini merupakan bukti komitmen perusahaan untuk menyediakan produk berkualitas tinggi dan layanan yang sangat baik bagi pelanggan mereka. Pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan metode Agile dan menggunakan alat bantu *Unified Modeling Language* (UML).

Kata Kunci : Metode Agile, Unified Modeling Language (UML), Deri Jati Furniture, Penjualan Furniture, Efisiensi, Mengoptimalkan Proses Penjualan, Sistem Informasi Penjualan, Implementasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis 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, penulis menyadari pula bahwa laporan kuliah praktek 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 dan memberikan kehidupan di dunia.
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, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Supardi, M.Kom, selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Bapak Sujono, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek ini.

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

Pangkalpinang, 24 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN PLAGIASI	ii
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Manfaat dan Tujuan Penelitian	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.5.1. Model Pengembangan <i>Sistem Development Life Cycle</i>	4
1.5.2. Metode Pengembangan Sistem	4

1.5.3. Tools Pengembangan Sistem	5
1.6. Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Sistem Informasi	8
2.2. Penjualan.....	8
2.3. Furniture.....	8
2.4. Pengolahan Kayu	9
2.5. Berbasis Website.....	9
2.6. Deri Jati Furniture	9
2.7. Definisi Model Sistem <i>Development Life Cycle (SDLC)</i>	9
2.8. Definisi Metode Agile	10
2.9. Tools	12
2.9.1. Xampp.....	12
2.9.2. MySql.....	12
2.9.1. UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	12
2.10. Tinjauan Pustaka	14

BAB III ORGANISASI

3.1. Sejarah Organisasi	18
3.2. Visi Dan Misi.....	19
3.3. Struktur Organisasi	20
3.4. Tugas Dan Wewenang	20

3.5. Deri Jati Furniture	23
--------------------------------	----

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. Analisa Sistem Berjalan	24
4.1.1. Analisa Proses Bisnis	24
4.1.2. <i>Activity Diagram</i>	26
4.1.3. Analisa Dokumen Keluaran	29
4.1.4. Analisa Dokumen Masukan	32
4.2. Analisa Kebutuhan Sistem	34
4.2.1. Identifikasi Kebutuhan Sistem	34
4.2.2. <i>Package Diagram</i>	38
4.2.3. <i>Use Case Diagram</i>	39
4.2.4. Deskripsi <i>Use Case</i>	41
4.3. Diagram <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	45
4.4. Transformasi ERD ke LRS	46
4.5. <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	47
4.6. Tabel	48
4.7. Spesifikasi Basis Data	51
4.8. Rancangan Layar	58
4.9. Class Diagram	66
4.10. Sequence Diagram	67

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan 76
5.2. Saran 77

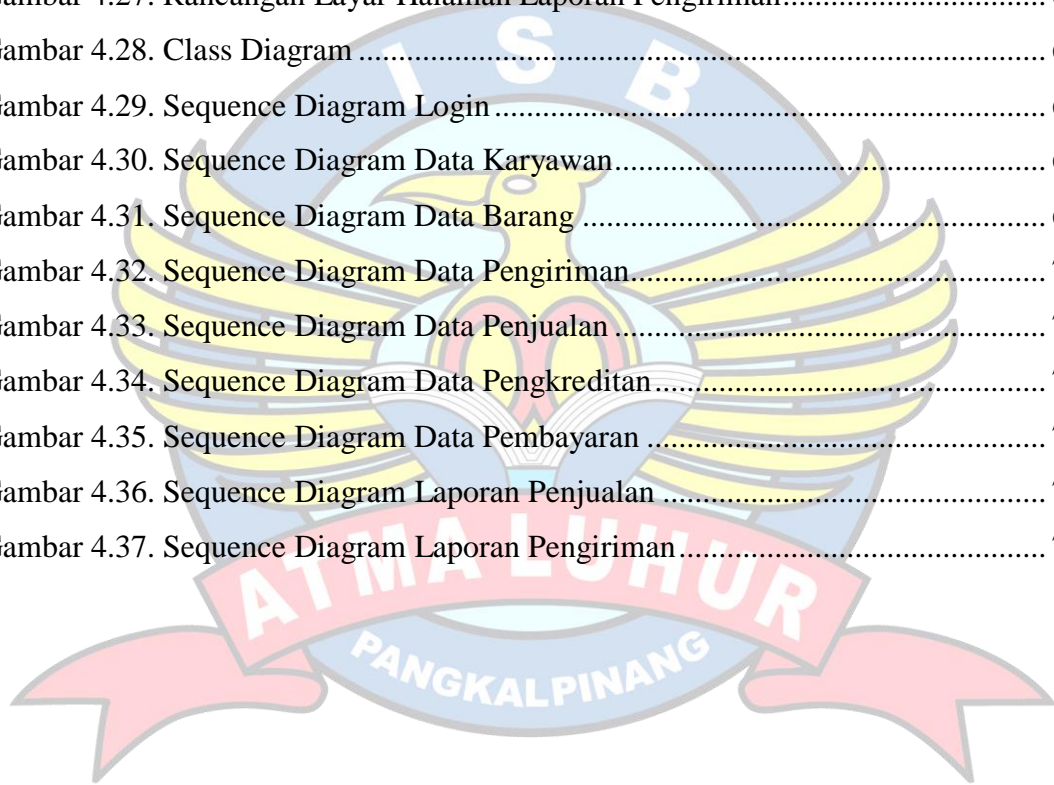
DAFTAR PUSTAKA 78



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Agile Model.....	10
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Deri Jati Furniture	20
Gambar 3.2. Deri Jati Furniture	23
Gambar 4.1. <i>Activity Diagram</i> Proses Penjualan Barang	26
Gambar 4.2. <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan Barang	27
Gambar 4.3. <i>Activity Diagram</i> Proses Pengiriman Barang.....	28
Gambar 4.4. <i>Activity Diagram</i> Proses Laporan Penjualan Barang	29
Gambar 4.5. <i>Package Diagram</i>	39
Gambar 4.6. <i>Use Case Diagram</i> Pemilik.....	39
Gambar 4.7. <i>Use Case Diagram</i> Kasir.....	40
Gambar 4.8. <i>Use Case Diagram</i> Kurir.....	40
Gambar 4.9. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	45
Gambar 4.10. Transformasi ERD ke LRS	46
Gambar 4.11. <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	47
Gambar 4.12. Rancangan Layar Halaman Login	58
Gambar 4.13. Rancangan Layar Halaman Dashboard Pemilik.....	58
Gambar 4.14. Rancangan Layar Halaman Karyawan Kasir	59
Gambar 4.15. Rancangan Layar Halaman Karyawan Kurir	59
Gambar 4.16. Rancangan Layar Halaman Data Barang	60
Gambar 4.17. Rancangan Layar Tambah Data Barang.....	60
Gambar 4.18. Rancangan Layar Ubah Data Barang	61
Gambar 4.19. Rancangan Layar Halaman Data Karyawan	61
Gambar 4.20. Rancangan Layar Tambah Karyawan	62

Gambar 4.21. Rancangan Layar Ubah Karyawan.....	62
Gambar 4.22. Rancangan Layar Halaman Pengiriman	63
Gambar 4.23. Rancangan Layar Halaman Data Penjualan	63
Gambar 4.24. Rancangan Layar Halaman Data Pengkreditan.....	64
Gambar 4.25. Rancangan Layar Halaman Data Pembayaran	64
Gambar 4.26. Rancangan Layar Halaman Laporan Penjualan	65
Gambar 4.27. Rancangan Layar Halaman Laporan Pengiriman.....	65
Gambar 4.28. Class Diagram	66
Gambar 4.29. Sequence Diagram Login	67
Gambar 4.30. Sequence Diagram Data Karyawan.....	68
Gambar 4.31. Sequence Diagram Data Barang	69
Gambar 4.32. Sequence Diagram Data Pengiriman.....	70
Gambar 4.33. Sequence Diagram Data Penjualan	71
Gambar 4.34. Sequence Diagram Data Pengkreditan	72
Gambar 4.35. Sequence Diagram Data Pembayaran	73
Gambar 4.36. Sequence Diagram Laporan Penjualan	74
Gambar 4.37. Sequence Diagram Laporan Pengiriman.....	75

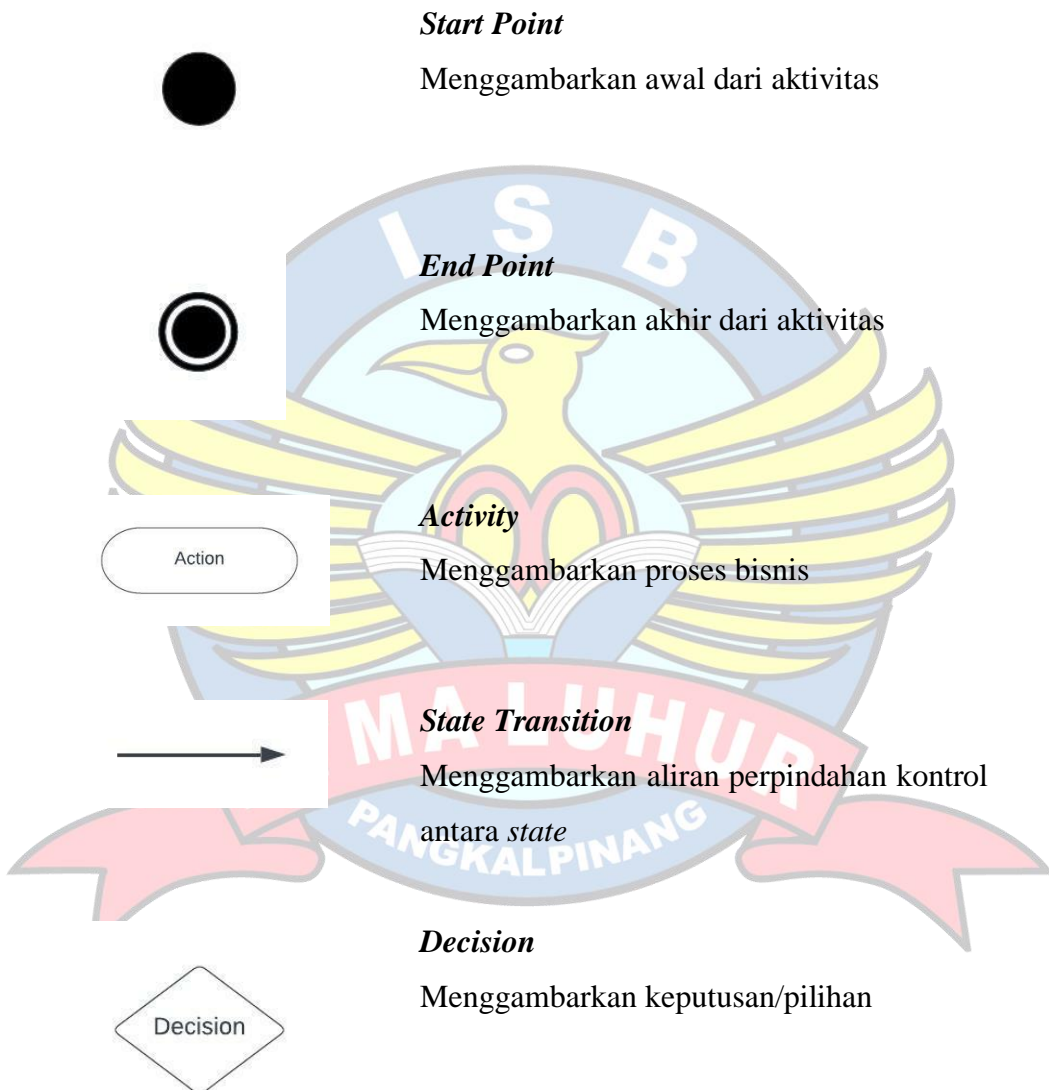


DAFTAR TABEL

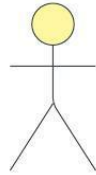
	Halaman
Tabel 2.1. Tipe Diagram UML	13
Tabel 4.1. Tabel Karyawan	48
Tabel 4.2. Tabel Barang	48
Tabel 4.3. Tabel Pengiriman	48
Tabel 4.4. Tabel Penjualan	49
Tabel 4.5. Tabel Pembayaran	49
Tabel 4.6. Tabel Pengkreditan	49
Tabel 4.7. Tabel Dapat	50
Tabel 4.8. Tabel Punya	50
Tabel 4.9. Spesifikasi Basis Data Karyawan	51
Tabel 4.10. Spesifikasi Basis Data Barang	52
Tabel 4.11. Spesifikasi Basis Data Pengiriman	53
Tabel 4.12. Spesifikasi Basis Data Penjualan	54
Tabel 4.13. Spesifikasi Basis Data Pembayaran	55
Tabel 4.14. Spesifikasi Basis Data Pengkreditan	55
Tabel 4.15. Spesifikasi Basis Data Dapat	56
Tabel 4.16. Spesifikasi Basis Data Punya	57

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem



Use Case

Menggambarkan fungsional dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaannya



Association

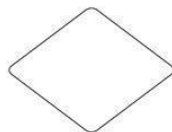
Menggambarkan hubungan antara *use case* dan aktor

Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)



Entity

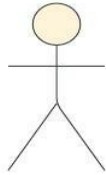
Menggambarkan objek – objek dasar yang terkait dalam sistem



Relationship/Relasi

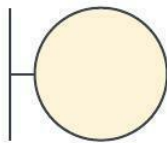
Menggambarkan hubungan yang terjadi antara satu atau lebih *entity*

Simbol Sequence Diagram



Actor

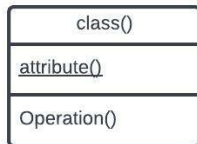
Menggambarkan orang atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi



Boundary

Menggambarkan interaksi antar satu atau lebih actor dengan sistem yang bergantung dengan pihak lain disekitarnya dan merupakan pemabatas sistem

Simbol Class Diagram



Class

Himpunan dari objek yang berbagi atribut dan operasi yang sama

Attribute

Data yang dimiliki suatu objek dalam suatu *class*

Operation

Sesuatu yang dapat dilakukan oleh *class*

Association

Menggambarkan penghubung antar *class*



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Nota Penjualan.....	81
Lampiran A-2 Laporan Penjualan	82
Lampiran B-1 Nota Penjualan.....	83
Lampiran B-2 Laporan Penjualan	84
Lampiran B-3 Laporan Pengiriman.....	85
Surat Keterangan Riset	86
Surat Persetujuan Riset.....	87
Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KP	88
Lembar Berita Acara Kunjungan Ke Instansi.....	89

