

**SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PRODUK USAHA MIKRO
KECIL DAN MENENGAH (UMKM) PADA JOYUN SNACK
PANGKALPINANG**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM	NAMA
1922500191	Merlyn Gebhyanti
1922500194	Sri Agustina
1922500196	Reza Anggraini

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 1922500191
NAMA : MERLYN GEBHYANTI

2. NIM : 1922500194
NAMA : SRI AGUSTINA

3. NIM : 1922500196
NAMA : REZA ANGGRAINI

Judul KP : SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE* PRODUK USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM) PADA JOYUN SNACK PANGKALPINANG

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 sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 30 Januari 2023

Nama

1. MERLYN GEBHYANTI
2. SRI AGUSTINA
3. REZA ANGGRAINI

Tanda Tangan





INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Stara 1
Judul : **SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PRODUK USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM) PADA JOYUN SNACK PANGKALPINANG**

1. Merlyn Gebhyanti 1922500191
2. Sri Agustina 1922500194
3. Reza Anggraini 1922500196

Pangkalpinang, 30 Januari 2023

Menyetujui,

Pembimbing

Pembimbing Lapangan

Ellya Helmud, M.Kom
NIDN 0206098301

Yunita



Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

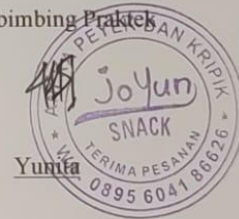
1. Merlyn Gebhyanti 1922500191
2. Sri Agustina 1922500194
3. Reza Anggraini 1922500196

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 24 Oktober 2022 sampai dengan 30 Januari 2023 dengan baik.

Nama Instansi : JoYun Snack
Alamat : Jl. Selangat Rt.006 Rw.002, Kelurahan Selindung Baru,
Kecamatan Gabek, Kota Pangkalpinang Provinsi Kepulauan
Bangka Belitung.

Pangkalpinang, 30 Januari 2023

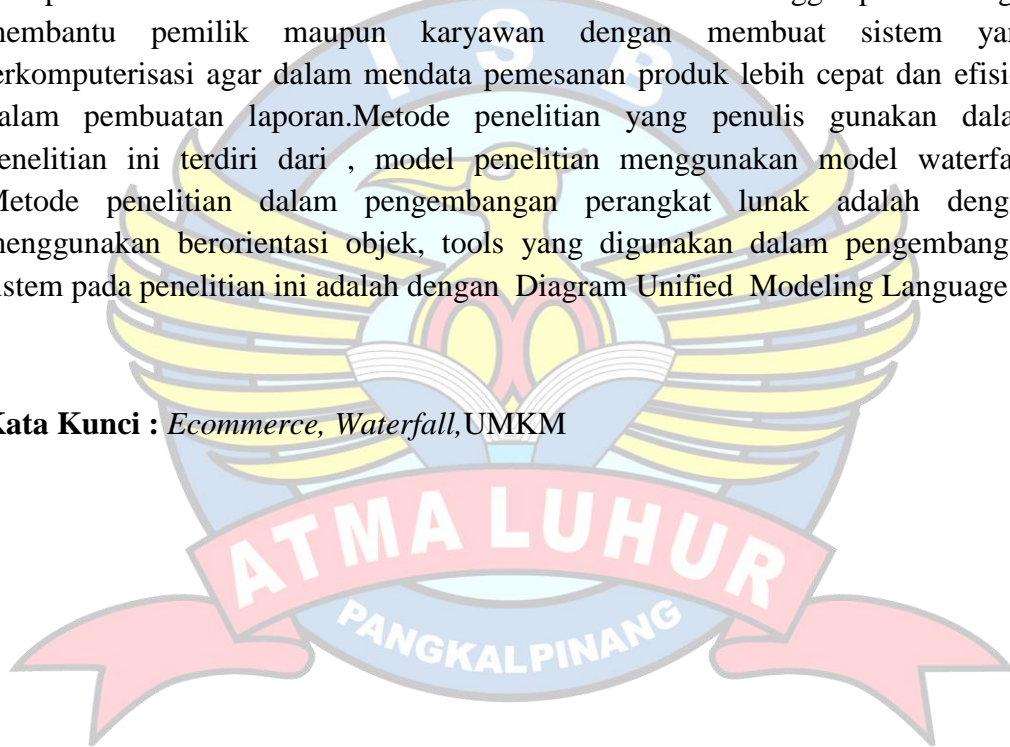
Pembimbing Praktek



ABSTRAK

JoYun Snack merupakan salah satu Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Pangkalpinang. JoYun Snack memulai usahanya sejak tahun 2019 dan produk yang pertama dipasarkan yaitu peyek kacang. JoYun Snack saat ini sudah memproduksi banyak varian yaitu, peyek teri, peyek kacang, peyek bayam, peyek kacang hijau, keripik pisang dan kembang goyang. Dalam melakukan penjualan, karyawan akan mencatat setiap pemesanan dari produk Joyun Snack ini. pencatatan ini masih dilakukan secara manual sehingga penulis ingin membantu pemilik maupun karyawan dengan membuat sistem yang terkomputerisasi agar dalam mendata pemesanan produk lebih cepat dan efisien dalam pembuatan laporan. Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini terdiri dari , model penelitian menggunakan model waterfall. Metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak adalah dengan menggunakan berorientasi objek, tools yang digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini adalah dengan Diagram Unified Modeling Language

Kata Kunci : *Ecommerce, Waterfall, UMKM*



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kuliah Praktek yang berjudul “SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PRODUK USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM) PADA JOYUN SNACK PANGKAL PINANG”.

Laporan Kuliah Praktek ini mengambil topik pengolahan data, dengan masalah penelitian yaitu proses pengolahan data pelanggan, data produk serta data pemesannya yang masih dilakukan secara manual dan memiliki kendala terutama pada media yang digunakan dan belum adanya sistem yang dapat digunakan untuk mendukung proses pengolahan data tersebut. Adapun tujuan dibuatnya laporan kuliah praktek ini adalah untuk membangun sistem informasi e-commerce agar bermanfaat bagi pemilik JoYun Snack itu sendiri dalam melakukan proses pengolahan data.

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 tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih 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 dan Dosen Pembimbing Kuliah Praktek
6. Bapak Supardi, M.Kom, selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Ibu Yunita, selaku pemilik JoYun Snack Pangkal Pinang.
8. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
9. Teman-teman seperjuangan dalam mengerjakan laporan penelitian.

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



DAFTAR ISI

LEMBAR AWAL (COVER)	
LEMBARPERNYATAAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTEK.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR SIMBOL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Metodologi Software Development Life Cycles (SDLC).....	3
1.5.2 Model Air Terjun (Waterfall).....	3
1.5.3 Tools.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Definisi Sistem Informasi.....	5
2.2 E-Commerce.....	5

2.3	Produk	6
2.4	Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)	6
2.5	JoYun Snack Pangkal Pinang.....	7
2.6	Model Waterfall	7
2.7	Metode Sistem Development Life Cycle (SDLC)	8
2.8	Tools Pengembangan Sistem.....	9
2.9	Definisi Unified Modelling Language (UML)	9
2.10	Tinjauan Pustaka	10
BAB III ORGANISASI.....		12
3.1	Profil JoYun Snack.....	12
3.2	Struktur Organisasi.....	12
3.3	Tugas dan Wewenang	13
3.4	Gambar Joyun Snack.....	13
BAB IV PEMBAHASAN.....		14
4.1	Analisis Sistem Berjalan	14
4.1.1	Activity Diagram Sistem Berjalan	16
4.1.2	Analisa Keluaran.....	20
4.1.3	Analisa Masukan.....	20
4.1.4	Identifikasi Kebutuhan.....	22
4.2	Usecase Diagram	24
4.2.1	Deskripsi Usecase Diagram	24
4.3	Perancangan Basis Data	27
4.3.1	Entity Relationship Diagram (ERD)	27
4.3.2	Transformasi ERD ke LRS	28
4.3.3	Logical Record Structure (LRS)	29
4.3.4	Tabel.....	30
4.4	Spesifikasi Basis Data	31
4.5	Rancangan Layar	35
BAB V PENUTUP		44
5.1	Kesimpulan.....	44
5.2	Saran	45
DAFTAR PUSTAKA		46

DAFTAR SIMBOL


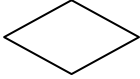

1. Activity Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Start Point</i>	Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
2		<i>End point</i>	Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
3		<i>Activity</i>	Menggambarkan suatu proses atau aktivitas pada sistem.
4		<i>State Transition</i>	Menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> , dua <i>activity</i> maupun antara dua <i>state</i> dan <i>activity</i> .
5		<i>Decision</i>	Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.
6		<i>Swimlane</i>	Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.
7		<i>Swimarea</i>	Menggambarkan area tugas dan fungsi.

2. Use Case Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan sistem dari pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>User</i>)
2		<i>Use Case</i>	Menggambarkan fungsional dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun atau dibuat.
3		<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan antara <i>Actor</i> dan <i>Use Case</i> .

3. Entity Relationship Diagram (ERD)

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Entity</i>	Menunjukkan objek dasar yang terkait dalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan dibasis data.
2		<i>Relationship</i>	Menggambarkan kejadian hubungan antara dua atau lebih <i>entity</i> .
3		<i>Line</i>	Menghubungkan <i>entity</i> dengan <i>relationship</i> .

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kemasan JoYun Snack.....	12
Gambar 4.1 Persediaan Bahan Baku.....	13
Gambar 4.2 Pemesanan Secara Langsung	16
Gambar 4.3 Pemesanan Secara Online	17
Gambar 4.4 Laporan Penjualan.....	18
Gambar 4.5 Usecase Diagram.....	19
Gambar 4.6 Entity Relationship Diagram (ERD)	27
Gambar 4.7 Transformasi ERD ke LRS	28
Gambar 4.8 Logical Record Structure (LRS)	29
Gambar 4.9 Rancangan Layar Login	29
Gambar 4.10 Rancangan Layar Dashbord	35
Gambar 4.11 Rancangan Layar Menu Master	35
Gambar 4.12 Rancangan Layar Menu Transaksi.....	36
Gambar 4.13 Rancangan Layar Menu Laporan	36
Gambar 4.14 Rancangan Layar Entry Pelanggan	37
Gambar 4.15 Rancangan Layar Tambah Pelanggan	37
Gambar 4.16 Rancangan Layar Edit Pelanggan	38
Gambar 4.17 Rancangan Layar Entry Produk	38
Gambar 4.18 Rancangan Layar Tambah Produk	39
Gambar 4.19 Rancangan Layar Edit Produk.....	39
Gambar 4.20 Rancangan Layar Entry Pesanan.....	40
Gambar 4.21 Rancangan Layar Tambah Pesanan.....	40
Gambar 4.22 Rancangan Layar Edit Pesanan	41
Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Kwitansi	42
Gambar 4.24 Rancangan Layar Tambah Kwitansi	42
Gambar 4.25 Rancangan Layar Cetak Laporan	43
Gambar 4.26 Rancangan Layar Tambah Laporan	43

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Pelanggan.....	30
Tabel 4.2 Tabel Pesanan	30
Tabel 4.3 Tabel Pilih.....	30
Tabel 4.4 Tabel Produk.....	30
Tabel 4.5 Tabel Nota.....	31
Tabel 4.6 Tabel Kwitansi	31
Tabel 4.7 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	31
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	32
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Pilih	32
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Data Produk.....	33
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Nota	33
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Kwitansi	34



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A- 1 Nota	49
Lampiran A- 2 Laporan Penjualan perbulan.....	49
Lampiran B- 1 Data Pelanggan.....	50
Lampiran B- 2 Data Produk.....	51
Lampiran B- 3 Data Pesanan	52
Lampiran B- 4 Data Pesanan	53
Lampiran B- 5 Data Pesanan	54
Lampiran C-1 Surat Izin Riset Dari Kampus.....	55
Lampiran C-2 Surat Persetujuann Riset dari Instansi	56

