

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BONEKA BERBASIS WEB
PADA ISTANA BONEKA CABANG PANGKALPINANG**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh:

NIM

1. 1922500088
2. 1922500111
3. 1922500207

NAMA

- Erie Yunantari
Andi Defriansyah
Famzi Abel Parlindungan

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 1922500088
NAMA : Erie Yunantari
2. NIM : 1922500111
NAMA : Andi Defriansyah
3. NIM : 1922500207
NAMA : Famzi Abel Parlindungan

Judul KP : **SISTEM INFORMASI PENJUALAN BONEKA
BERBASIS WEB PADA ISTANA BONEKA
CABANG PANGKALPINANG**

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah 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 tersendiri.

Pangkalpinang, 28 Februari 2023

Nama

- 1) Erie Yunantari
- 2) Andi Defriansyah
- 3) Famzi Abel Parlindungan





ISTITUT 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 BONEKA
BERBASIS WEB PADA ISTANA BONEKA CABANG
PANGKALPINANG**

NIM	NAMA
1. 1922500088	Erie Yunantari
2. 1922500111	Andi Defriansyah
3. 1922500207	Famzi Abel Parlindungan

Menyetujui,
Pembimbing

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

Pangkalpinang, 28 Februari 2023
Pembimbing Lapangan

Anggel

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

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

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Erie Yunantari (1922500088)
2. Andi Defriansyah (1922500111)
3. Famzi Abel Parlindungan (1922500207)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 25 November 2022 sampai dengan 28 Februari 2023 dengan baik.

Nama Instansi : ISTANA BONEKA

Alamat : Jl. Jendral Sudirman No. 2, Gedung Nasional, Kec.
Taman Sari, Kota Pangkalpinang, Kepulauan Bangka
Belitung

Pembimbing Praktek

28 Februari 2023



Anggel

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran 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, S.Kom., M.Kom, selaku Kaprodi Sistem Informasi dan Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.
7. Ibu Anggel selaku pembimbing lapangan kuliah praktek.
8. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung.
9. Sahabat-sahabat kami yang ada dikampus maupun diluar kampus yang telah memberi dukungan maupun *support* kepada kami.
10. Saudara dan sahabat-sahabat kami 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.

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

Pangkalpinang, 28 Februari 2023

Penulis

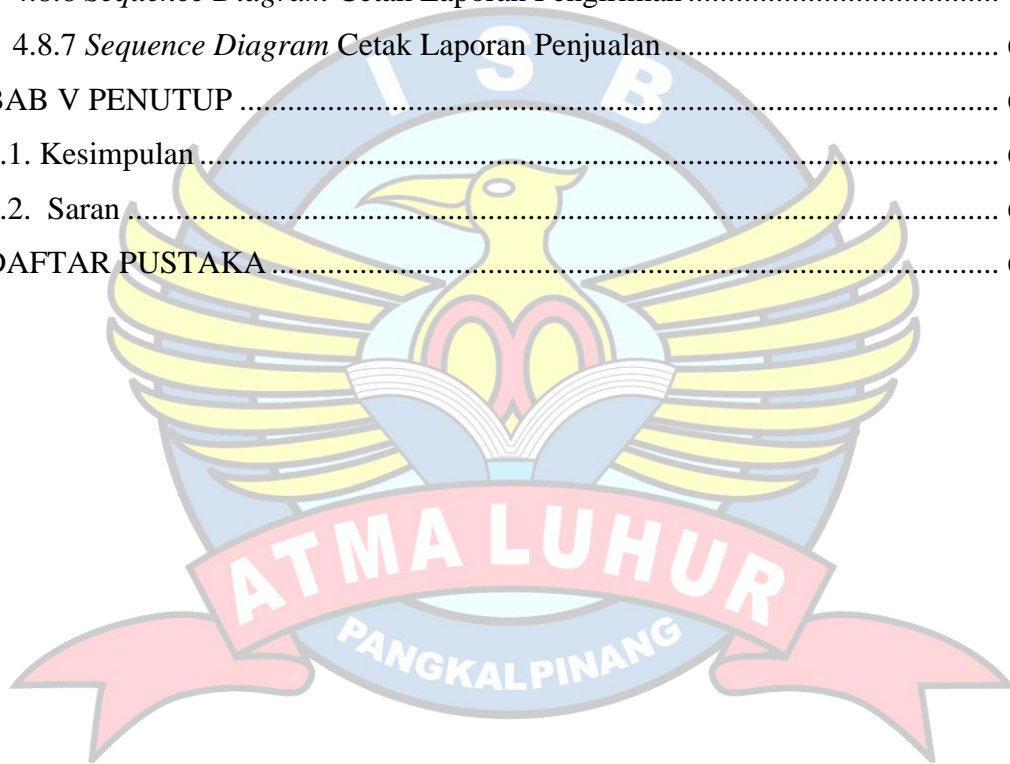


DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat penelitian.....	2
1.4.1 Tujuan Penelitian	2
1.4.2 Manfaat Penelitian	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	3
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	3
1.5.3 <i>Tools</i> Pengembangan perangkat Lunak	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Definisi Sistem Informasi	6
2.2. Penjualan	7
2.3. Website.....	7
2.4. Penjualan Berbasis <i>Website</i>	7
2.5. Basis Data.....	8
2.6. <i>Structured Query Language</i> (SQL).....	8
2.7. Aplikasi <i>Web</i> dan <i>Web Server</i>	8
2.8. PHP	9
2.9. UML.....	9

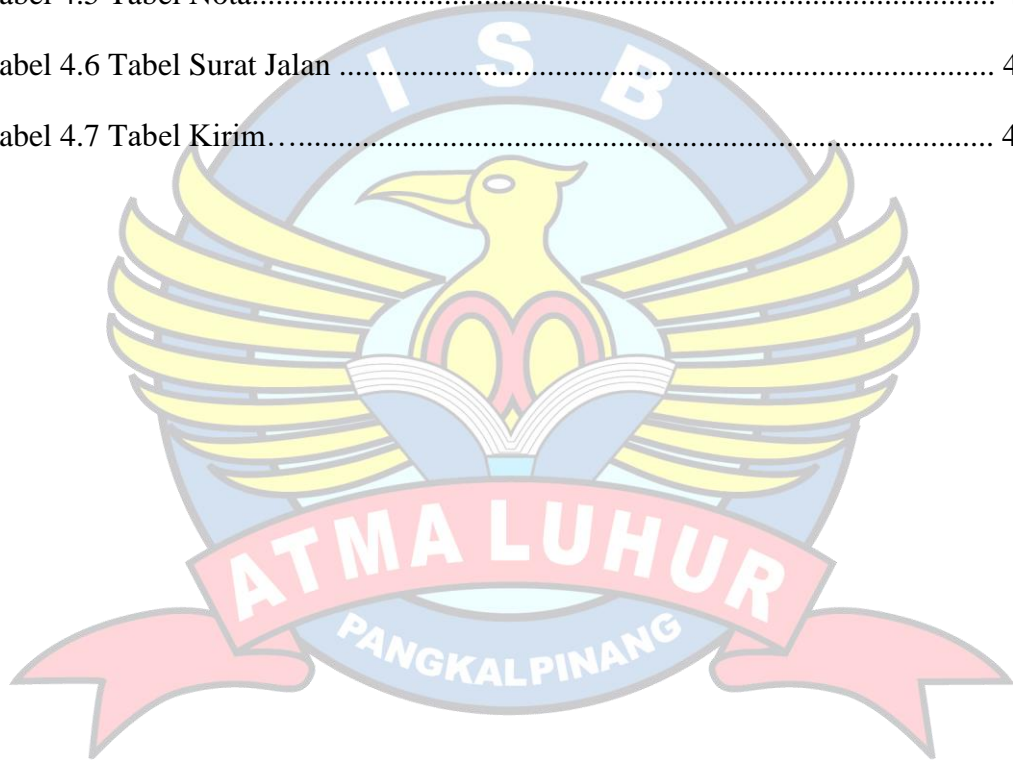
2.9.1. <i>Use Case Diagram</i>	10
2.9.2. <i>Activity Diagram</i>	10
2.9.3. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	10
2.10. <i>Sublime Text 3</i>	10
2.11. XAMPP	11
BAB III ORGANISASI	14
3. 1. Tinjauan Umum	14
3. 1. 1 Profil Perusahaan	14
3. 1. 2. Sejarah Perusahaan.....	14
3. 1. 3. Visi Istana Boneka	14
3. 1. 4. Misi Istana Boneka.....	14
3. 1. 5. Struktur Organisasi.....	15
3. 1. 6. Tugas dan Wewenang	15
3. 1. 7. Dokumentasi	27
BAB IV PEMBAHASAN	30
4.1 Analisa Sistem Berjalan.....	30
4.1.1 Analisa Proses Bisnis	30
4.2 Activity Diagram	31
4.2.1 Proses bisnis penyerahan wewenang	31
4.2.2 Proses bisnis penyerahan data keuangan.....	32
4.2.3 Proses bisnis penyerahan surat jalan	33
4.2.4 Proses bisnis penyerahan Surat penjualan.....	34
4.2.5 Proses bisnis penyerahan surat pemasaran.....	35
4.3 Analisa Keluaran.....	36
4.3.1 Rancangan Antar Muka.....	36
1. Rancangan Dokumen Keluaran	36
2. Rancangan Dokumen Masukan	38
4.4 Rancangan Basis Data.....	40
4.4.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	40
4.4.2 Transformasi Diagram ERD ke <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	41
4.4.3 Logical Record Structure (LRS)	42
4.5 Tabel	43
4.6 Spesifikasi Basis Data.....	44

4.7 Rancangan Dialog Layar.....	48
4.7.1 Struktur Tampilan	48
4.8 <i>Sequence Diagram</i>	59
4.8.1 <i>Sequence Diagram Entry</i> Data Barang	59
4.8.2 <i>Sequence Diagram Entry</i> Data Pelanggan	60
4.8.3 <i>Sequence Diagram Entry</i> Data Pesanan.....	61
4.8.4 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota	62
4.8.5 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Surat Jalan	63
4.8.6 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Pengiriman	64
4.8.7 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	65
BAB V PENUTUP	66
5.1. Kesimpulan	66
5.2. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67



DAFTAR TABEL

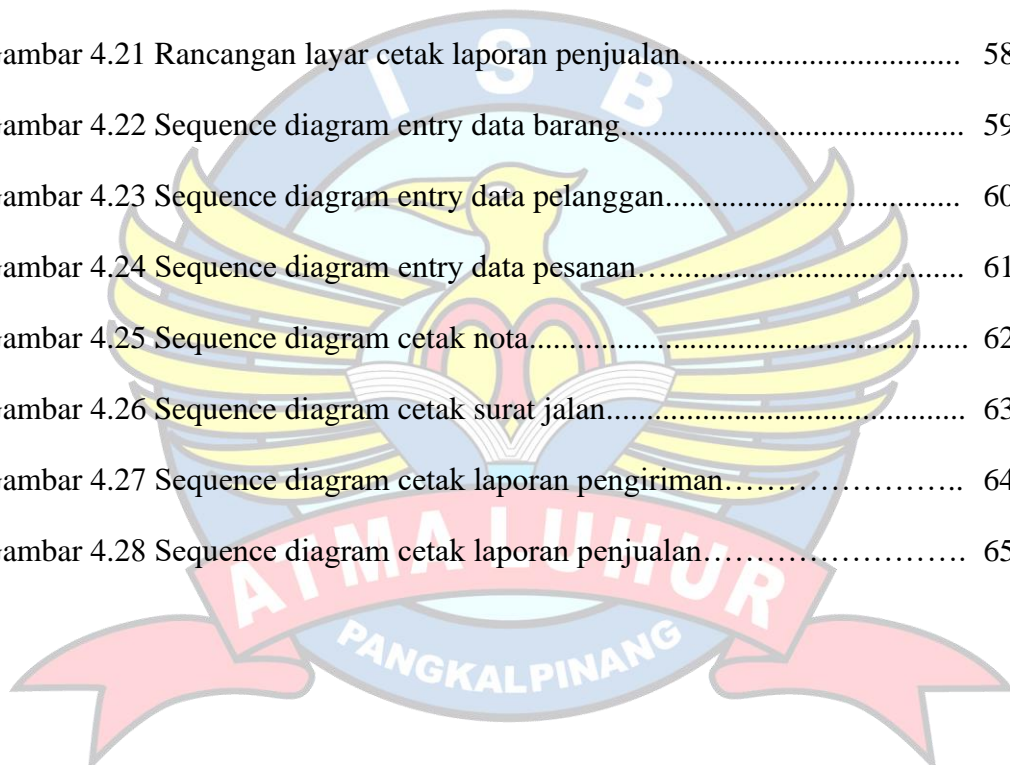
Tabel 4.1 Tabel Pelanggan.....	43
Tabel 4.2 Tabel Barang.....	43
Tabel 4.3 Tabel Pesanan.....	43
Tabel 4.4 Tabel Pesan.....	43
Tabel 4.5 Tabel Nota.....	43
Tabel 4.6 Tabel Surat Jalan.....	43
Tabel 4.7 Tabel Kirim.....	44



DAFTAR GAMBAR






Gambar 2.1 Hubungan antara <i>client</i> dan server	9
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Istana Boneka	15
Gambar 3.2 Pintu Masuk Istana Boneka	26
Gambar 3.3 Kunjungan Pengambilan Data	27
Gambar 3.4 Penyerahan Surat Tugas KP.....	28
Gambar 4.1 <i>Activity diagram</i> proses bisnis <i>owner</i> ke <i>manager</i>	30
Gambar 4.2 <i>Activity diagram</i> proses bisnis <i>manager</i> ke bagian administrasi dan keuangan	31
Gambar 4.3 <i>Activity diagram</i> proses bisnis <i>manager</i> ke bagian logistik dan distribusi	32
Gambar 4.4 <i>Activity diagram</i> proses bisnis dari <i>manager</i> ke bagian penjualan	33
Gambar 4.5 <i>Activity diagram</i> proses bisnis dari <i>manager</i> ke bagian pemasaran.....	34
Gambar 4.6 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	40
Gambar 4.7 Transformasi <i>diagram</i> ERD ke <i>logical record structure (LRS)</i>	41
Gambar 4.8 <i>Logical Record structure</i>	42
Gambar 4.9 Struktur tampilan.....	48
Gambar 4.10 Rancangan login admin.....	49
Gambar 4.11 Rancangan layar menu utama	50
Gambar 4.12 Rancangan layar file master.....	50
Gambar 4.13 Rancangan layar entry data barang.....	51

Gambar 4.14 Rancangan layar entry data pelanggan.....	52
Gambar 4.15 Rancangan layar transaksi	53
Gambar 4.16 Rancangan layar entry data pesanan.....	54
Gambar 4.17 Rancangan layar cetak nota.....	55
Gambar 4.18 Rancangan layar cetak surat jalan	56
Gambar 4.19 Rancangan layar laporan penjualan.....	57
Gambar 4.20 Rancangan layar laporan pengiriman.....	58
Gambar 4.21 Rancangan layar cetak laporan penjualan.....	58
Gambar 4.22 Sequence diagram entry data barang.....	59
Gambar 4.23 Sequence diagram entry data pelanggan.....	60
Gambar 4.24 Sequence diagram entry data pesanan.....	61
Gambar 4.25 Sequence diagram cetak nota.....	62
Gambar 4.26 Sequence diagram cetak surat jalan.....	63
Gambar 4.27 Sequence diagram cetak laporan pengiriman.....	64
Gambar 4.28 Sequence diagram cetak laporan penjualan.....	65

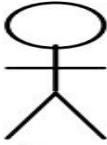


DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram


Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Activity</i>	Menunjukkan sebuah aktivitas yang dilakukan
	<i>Initial Node</i>	Awal dari aktivitas suatu sistem atau program
	<i>Activity Final Node</i>	Akhir dari suatu aktivitas
	<i>Decision</i>	Menunjukkan sebuah pilihan
	<i>Line Connector</i>	Menghubungkan antara simbol yang satu dan yang lainnya

2. Use Case Diagram

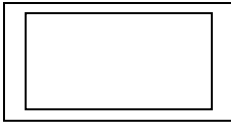
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	<p><i>Actor</i> tersebut mempresentasikan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem. Sebuah <i>actor</i> mungkin hanya memberikan informasi <i>input</i>-an pada sistem, hanya menerima informasi dari sistem atau keduanya menerima, dan memberi informasi pada sistem. <i>Actor</i> hanya berinteraksi dengan <i>use case</i>, tetapi tidak memiliki kontrol atas <i>use case</i>. <i>Actor</i> biasanya digambarkan dengan <i>stick man</i>. <i>Actor</i> dapat digambarkan secara umum atau spesifik, dimana untuk membedakannya digunakan suatu hubungan atau <i>relationship</i>.</p>

	<i>Use Case</i>	Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga <i>customer</i> atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
	<i>Association</i>	Menghubungkan <i>link</i> antar <i>element</i> .
	<i>Include</i>	Kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah <i>event</i> dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah <i>use case</i> adalah bagian dari <i>use case</i> lainnya.
	<i>Dependency</i>	Sebuah <i>element</i> bergantung dalam beberapa cara ke <i>element</i> lainnya.
	<i>Generalization</i>	Biasa disebut juga <i>inheritance</i> atau pewarisan sebuah elemen dapat merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.

3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Entitiy</i>	<i>Entitiy</i> adalah objek dalam dunia nyata yang akan digambarkan dalam lingkungan pemakai

	<i>Relationship</i>	<i>Relationship</i> menunjukkan adanya hubungan antara entitas yang berbeda
	<i>Attribute</i>	<i>Attribute</i> memberikan deskripsi dari entitas
	<i>Key Attribute</i>	<i>Attribute</i> unik yang mewakili dari sebuah entitas
	<i>Multi Value Attribute</i>	<i>Attribute</i> yang dapat diisi dengan lebih satu nilai dengan jenis yang sama
	<i>Composite Attribute</i>	<i>Attribute</i> yang terdiri dari beberapa nilai yang dapat dipecah sesuai kebutuhan
	<i>Derived Attribute</i>	<i>Attribute</i> yang dihasilkan dari <i>atribute</i> yang lain

	<i>Weak Entity</i>	<i>Weak Entity</i> (Entitas Lemah) adalah entitas yang keberadaannya sangat bergantung dengan entitas lain dan bisa dihadirkan ataupun tidak.
---	--------------------	---

