

# **SISTEM RANCANG BANGUN PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA WARKOP SEMABUNG BERBASIS WEB**

## **LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



Oleh :

NIM	NAMA
1. 2022500004	WINDIA KAROLA SAFITRI
2. 2022500021	FACHRUL ARYANDI
3. 2022500148	DINI ARISKA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
ISB ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2023/2024**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 2022500004  
NAMA : Windia Karola Safitri
2. NIM : 2022500021  
NAMA : Fachrul Aryandi
3. NIM : 2022500148  
NAMA : Dini Ariska

**JUDUL KP : SISTEM RANCANG BANGUN MENU PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA WARKOP SEMABUNG BERBASIS WEB**

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, 23 Febuari 2024



(Windia Karola Safitri, Fachrul Aryandi, Dinii Ariska)



# INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)

## ATMA LUHUR

### PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : **SISTEM RANCANG BANGUN PEMESANAN MAKANAN  
DAN MINUMAN PADA WARKOP SEMABUNG  
BERBASIS WEB**

NIM	NAMA
1. 2022500004	WINDIA KAROLA SAFITRI
2. 2022500021	FACHRUL ARYANDI
3. 2022500148	DINI ARISKA

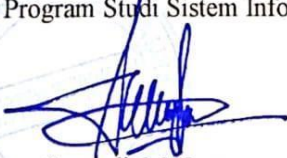
Menyetujui,  
Pembimbing

  
Yuvi Andrika, M.Kom  
NIDN. 0227108001

Pangkalpinang, 23 Februari 2024  
Pembimbing Lapangan,



Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi

  
Supardi, M.Kom.  
NIDN. 0219059501

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

**Dinyatakan bahwa:**

1. WINDIA KAROLA SAFITRI 2022500004
2. FACHRULARYANDI 2022500021
3. DINI ARISKA 2022500148

Telah melaksanakan kegiatan kuliah praktek dari tanggal **10 Oktober 2023** sampai **23 Februari 2024** dengan baik.

Nama Instansi : Warkop Semabung  
Alamat : Jln. Depati Hamzah Semabung Baru Girimaya  
Pangkalpinang

Pangkalpinang, 23 Februari 2024  
Pembimbing Lapangan



Apriyanti

## ABSTRAK

Warkop Semabung adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan makanan dan minuman. Permasalahan yang ada pada Warkop Semabung yaitu pemesanan yang masih dilakukan secara manual dan laporan data yang masih manual. Perkembangan usaha warkop secara tidak langsung mendatangkan pesaing jika usaha tersebut semakin maju maka cara pelayanan pemesanan pada warkop semakin rumit, dengan perkembangan teknologi informasi yang tidak terlepas dari campur tangan manusia memunculkan suatu ide untuk mengembangkan usaha warkop dan memanfaatkan teknologi *internet* untuk membantu mengelola suatu sistem sehingga teknologi tersebut dapat membantu mempermudah pekerjaan manusia. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka tujuan penulis adalah membuat sistem rancang bangun pemesanan makanan dan minuman berbasis web yang membantu pembeli dan penjual dalam proses transaksi pemesanan makanan dan minuman serta memudahkan penjual dalam proses laporan data. Metode penelitian yang digunakan penulis yaitu metode *waterfall* untuk menunjang kebutuhan perancangan sistem yang akan dibangun. Dengan menggunakan metode *waterfall*. Penelitian ini akan membantu kita untuk lebih teliti sehingga tidak ada penelitian yang tertinggal sebelum melangkah ke penelitian berikutnya. Hasil perancangan sistem warkop semabung ini memberikan kemudahan bagi pembeli dalam proses pemesanan makanan dan minuman serta penjual dalam laporan data.

**Kata Kunci:** Sistem Rancang Bangun, Pemesanan, Makanan dan minuman, *Web*, Metode *waterfall*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-NYA, sehingga pembuatan laporan kuliah praktek yang berjudul “Sistem Rancang Bangun Menu Pemesanan Makanan dan Minuman Pada warkop Semabung Berbasis *Web*” dapat terselsaikan dengan baik.

Laporan ini dibuat dengan menggunakan metodologi penelitian *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan metode penelitian *Waterfall*. Kami menyadari bahwa proposal penelitian ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa kami terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, kami menyadari pula bahwa laporan kuliah praktek ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak.

Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, kami menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kekuatan.
2. Bapak Prof. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Supardi, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
7. Kepada Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku Dosen Pembimbing dari tugas kuliah praktek ini.
8. Ibu Apriyanti, selaku Pembimbing lapangan Kuliah Praktek.
9. Keluarga besar yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.

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

Pangkalpinang, 23 Februari 2024





## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATAPENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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 Sistem <i>Development Life</i> (SDLC) .....	3
1.5.2 Model Penelitian .....	7
1.5.3 Metode Penelitian.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>12</b>
2.1 Definisi Sistem.....	12
2.2 Pengertian Rancang Bangun .....	12
2.3 Pengertian Pemesanan.....	13
2.4 Pengertian Menu .....	13
2.5 Pengertian Makanan.....	13
2.6 Pengertian Minum.....	13



2.7	Pengertian Web.....	13
2.8	Pengertian Warkop .....	14
2.9	Tinjauan Pustaka Terdahulu.....	14
<b>BAB III ORGANISASI .....</b>		<b>18</b>
3.1	Tinjauan Organisasi .....	18
3.2	Sejarah Warkop Semabung.....	18
3.3	Visi Warkop Semabung .....	18
3.4	Misi Warkop Semabung.....	19
3.5	Struktur Organisasi .....	19
3.6	Tugas dan Wewenang .....	19
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>21</b>
4.1	Proses Bisnis.....	21
4.1.1	Analisa Proses Bisnis Berjalan.....	21
4.1.2	<i>Activity</i> Diagram.....	22
4.1.3	Analisa Sistem Berjalan .....	24
4.1.3.1	Analisa Keluaran.....	24
4.1.3.2	Analisa masukan.....	26
4.2	Identifikasi Kebutuhan.....	26
4.3	<i>Design</i> .....	28
4.3.1	<i>Package</i> Diagram .....	28
4.3.2	<i>Use Case</i> Diagram.....	28
4.3.3	Deskripsi <i>Use Case</i> .....	29
4.4	Rancangan Basis Data .....	32
4.4.1	<i>Entity Relationship</i> Diagram (ERD).....	32
4.4.2	Transformasi ERD ke LRS.....	33
4.4.3	<i>Logical Record Structur</i> (LRS) .....	34
4.4.4	Tabel.....	35
4.5	Spesifikasi Basis Data.....	36
4.6	Rancangan Antar Muka .....	40
4.1.6.1	Rancangan Dokumen Keluaran .....	40
4.1.6.2	Rancangan Dokumen Keluaran .....	40
4.7	Rancangan layar.....	42

4.8	<i>Sequence Diagram</i> .....	48
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>56</b>
5.1	Kesimpulan .....	56
5.2	Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>57</b>
<b>LAMPIRAN-A Analisa Dokumen Keluaran</b> .....		<b>60</b>
<b>LAMPIRAN-B Analisa Dokumen Masukan</b> .....		<b>62</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambar Tahapan-Tahapan SDLC[1].....	4
Gambar 1.2 Gambar Tahapan-Tahapan <i>Waterfal</i> [3].....	8
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Warkop Semabung .....	19
Gambar 4.1 Proses Pemesanan Menu.....	22
Gambar 4.2 Proses Penerimaan Pesanan.....	23
Gambar 4.3 Proses Pembayaran .....	23
Gambar 4.4 Proses merekap data transaksi .....	24
Gambar 4.5 <i>Package</i> Diagram .....	28
Gambar 4.6 <i>Use Case</i> Admin .....	28
Gambar 4.7 <i>Use Case</i> Pembeli.....	29
Gambar 4.8 <i>Entity Relationship</i> Diagram .....	32
Gambar 4.9 Transformasi ERD ke LRS .....	33
Gambar 4.10 Logical Record Structur (LRS).....	34
Gambar 4.11 Rancang Layar Bagian Admin .....	42
Gambar 4.12 Rancang layar Utama admin.....	43
Gambar 4.13 Rancang Layar <i>Entry</i> Pembeli.....	43
Gambar 4.14 Rancang Layar Tambah Pembeli .....	44
Gambar 4.15 Rancangan Layar <i>Entry</i> Kategori .....	44
Gambar 4.16 Rancang Layar Tambah Kategori .....	45
Gambar 4.17 Rancang Layar Lihat Data Pesanan .....	45
Gambar 4.18 Rancang Layar <i>Entry</i> Pembayaran .....	46
Gambar 4.19 Rancang Layar Tambah Pembayaran.....	46
Gambar 4.20 Rancang Layar Laporan Penjualan .....	47
Gambar 4.21 Rancang Layar Lihat Menu Pesanan .....	47
Gambar 4.22 Rancang Layar <i>Entry</i> Pemesanan .....	48
Gambar 4.23 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i> Admin .....	48
Gambar 4.24 <i>Sequence</i> Diagram <i>Entry</i> Pembeli .....	49
Gambar 4.25 <i>Sequence</i> Diagram <i>Entry</i> Kategori .....	50
Gambar 4.26 <i>Sequence</i> Diagram Lihat Data Pemesanan .....	51

Gambar 4.27 *Sequence Diagram Entry* Pembayaran .....52  
Gambar 4.28 *Sequence Diagram Laporan* Penjualan .....53  
Gambar 4.29 *Sequence Diagram Lihat* Menu Pesanan .....54  
Gambar 4.30 *Sequence Diagram Entry* Pemesanan .....55



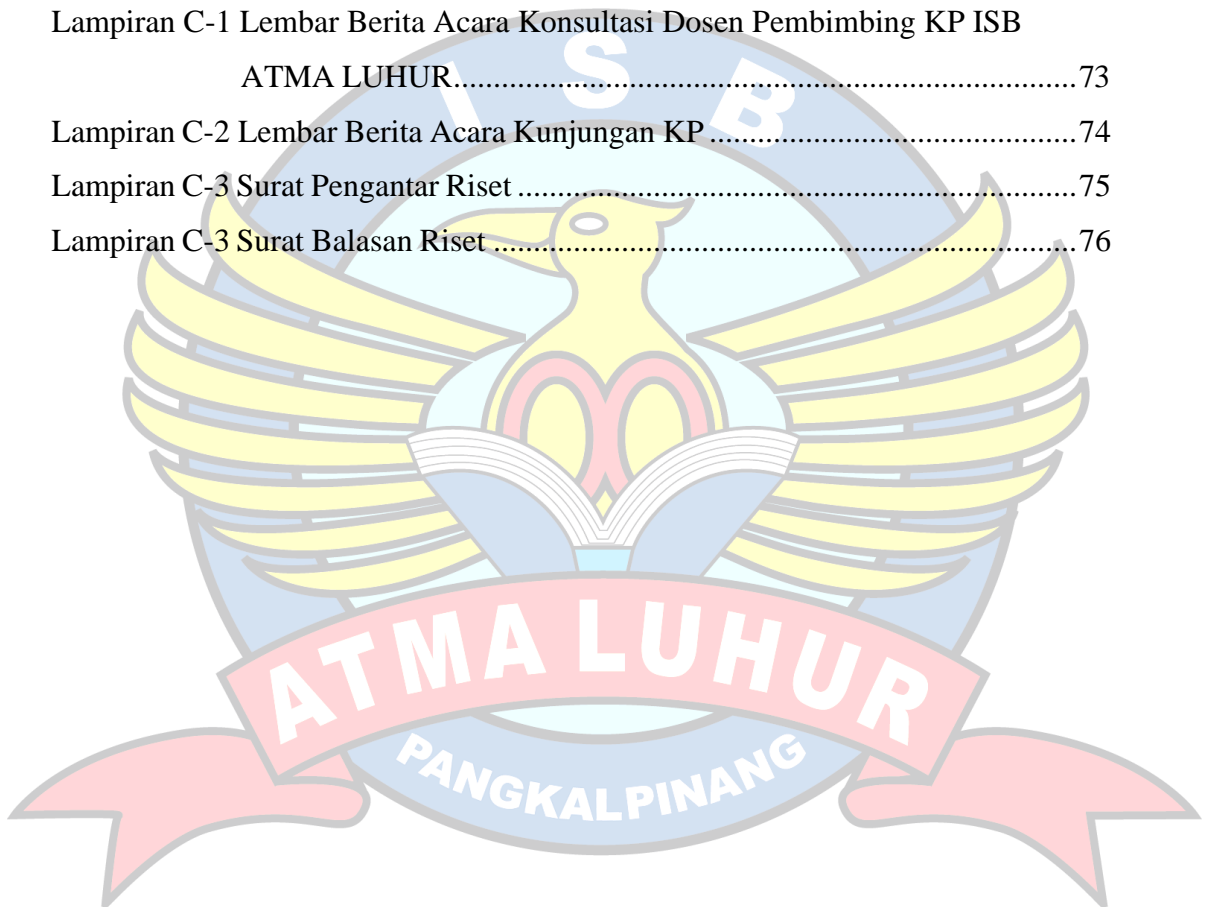
## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Admin .....	35
Tabel 4.2 Pembeli .....	35
Tabel 4.3 Pemesanan .....	35
Tabel 4.4 Nota .....	35
Tabel 4.5 Menu .....	35
Tabel 4.6 Kategori .....	36
Tabel 4.7 Punya .....	36
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Admin .....	36
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Pembeli .....	37
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Pesanan .....	37
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Nota .....	38
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Menu .....	38
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Kategori .....	39
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Punya .....	39






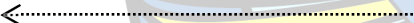
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Nota .....	60
Lampiran A-2 Laporan Penjualan .....	61
Lampiran B-1 Data Pembeli .....	62
Lampiran B-2 Data Kategori .....	63
Lampiran B-3 Data Pemesanan .....	64
Lampiran C-1 Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KP ISB ATMA LUHUR.....	73
Lampiran C-2 Lembar Berita Acara Kunjungan KP .....	74
Lampiran C-3 Surat Pengantar Riset .....	75
Lampiran C-3 Surat Balasan Riset .....	76






## DAFTAR SIMBOL

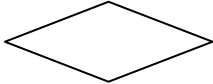


### 1. Simbol Use Case Diagram

Gambar	Keterangan
	<i>Actor</i> menggambarkan seseorang atau sistem yang mengirimkan atau menerima informasi dari suatu sistem, atau menggambarkan suatu program menggunakan aplikasi (pengguna).
	<i>Usecase</i> menjelaskan fungsionalitas sistem agar pengguna sistem memahami dan memahami penggunaan sistem yang sedang dibangun.
	<i>Associations</i> menggambarkan hubungan antara aktor dan use case.
	<i>Extends</i> menetapkan bahwa usecase target memperluas perilaku usecase pada sumber titik tertentu

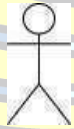
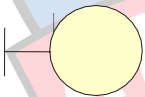


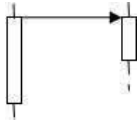
### 2. Simbol Activity Diagram

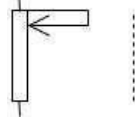


Gambar	Keterangan
	<i>Start Point</i> merupakan simbol yang menandakan dimulainya suatu kegiatan.
	<i>End Point</i> adalah simbol yang menunjukkan akhir dari suatu aktivitas
	<i>Activity</i> adalah simbol yang menggambarkan tindakan yang dilakukan oleh sistem.



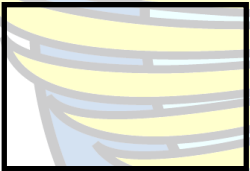


	<p><b>Decision</b> adalah simbol yang menggambarkan keadaan suatu operasi, yang mana benar atau salah.</p>
	<p><b>Swimlane</b> adalah yang menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan kegiatan tersendiri</p>
	<p><b>Transition State</b> menggambarkan hubungan antara dua keadaan, dua tindakan, atau keadaan dan suatu tindakan.</p>

### 3. Simbol Sequence Diagram

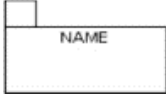
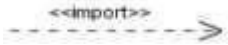
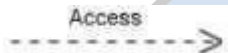
Gambar	Keterangan
	<p><b>Actor</b> mewakili seseorang atau sesuatu (misalnya perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem</p>
	<p><b>Boundary</b> menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, memodelkan bagian sistem yang bergantung pada pihak lain di sekitarnya, dan merupakan batas antara sistem dan dunia luar.</p>
	<p><b>Control</b> mengatur aliran data skenario.</p>
	<p><b>Entity</b> menjelaskan data yang harus disimpan sistem.</p>
	<p><b>Object Message</b> menggambarkan pesan atau hubungan antar objek yang menunjukkan rangkaian kejadian.</p>

	<p><b>Message to Self</b> menggambarkan pesan sendiri atau hubungan suatu objek yang menunjukkan urutan peristiwa.</p>
	<p><b>Object</b> menggambarkan abstraksi entitas nyata atau tidak berwujud yang datanya akan disimpan.</p>
	<p><b>Message</b> adalah simbol yang digunakan untuk mendefinisikan komunikasi antar objek yang berisi informasi tentang tindakan yang terjadi.</p>

#### 4. Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

	<p><b>Entitas</b> adalah objek utama yang berhubungan dengan system. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau benda lain yang informasinya harus disimpan di database.</p>
	<p><b>Relationship</b> adalah peristiwa yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.</p>
	<p>Garis yang menghubungkan entitas dengan relationship</p>
<p><b>1 1</b> <b>1 M</b> <b>MN</b></p>	<p><b>Cardinality :</b> <i>One to One</i> <i>One to Many</i> <i>Many to Many</i></p>

## 5. Simbol *Package Diagram*

	Package adalah sebuah kumpulan yang berisi satu atau lebih komponen.
	<b>Import</b> suatu dependency yang ketergantungan ditambahkan ke paket sumber yang menyatakan tujuan paket secara keseluruhan.
	<b>Access</b> suatu dependency ketergantungan yang menyatakan tujuan umum paket yang digunakan oleh sumber paket.

