

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUK BERBASIS
WEB PADA PERUSAHAAN ILA *FURNITURE* DENGAN
METODE *WATERFALL***

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 2022500042
Nama : Theresa Angeline Dotulong
2. NIM : 2022500117
Nama : Jihan Jesica

**JUDUL KP : SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUK BERBASIS
WEB PADA PERUSAHAAN ILA FURNITURE DENGAN METODE
WATERFALL**

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, 29 Februari 2024



METERAI
TEMPEL
83ALX089030515

Penulis



INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Jenjang Studi : Strata 1 (S1)

Judul : **SISTEM INFORMASI PEMESANAN PRODUK BERBASIS
WEB PADA PERUSAHAAN ILA FURNITURE DENGAN
METODE WATERFALL**

	NIM	Nama
1.	2022500042	Theresa Angeline Dotulong
2.	2022500117	Jihan Jesica

Menyetujui,
Pembimbing

Melati Suci Mayasari, M.Kom
NIDN 0206098301

Pangkalpinang, 29 Februari 2024
Pembimbing Lapangan

Sahrul Ramadan, S.E., MM

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi,

Supardi, M.Kom

NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Theresa Angeline Dotulong (2022500042)
2. Jihan Jesica (2022500117)

Telah Melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek dari **28 Oktober 2023** sampai dengan **29 Februari 2024** dengan baik

Nama Instansi : Ila Furniture

Alamat : Jl. Depati Amir No.64, Melintang, Kec. Rangkui, Kota Pangkal Pinang, Kepulauan Bangka Belitung 33684

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Pembimbing Lapangan



Sahrul Ramadan, S.E., MM

ABSTRAK

Dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, setiap bisnis membutuhkan informasi yang cepat dan akurat. Teknologi yang baik dan canggih diperlukan untuk mengelola informasi. Teknologi yang diperlukan tidak hanya berupa perangkat keras (*hardware*) dan juga berupa perangkat lunak (*software*), tetapi bernilai tinggi bagi penggunaannya. Dukungan implementasi adalah pengolahan data perusahaan dengan bantuan sistem yang terkomputerisasi. Metode penelitian ini adalah metode *waterfall* sebagai model pengembangan sistem. Selama ini belum terkomputerisasi, namun sistem informasinya sangat membantu dan melayani pelanggan dengan memuaskan. Oleh karena itu, penulis membahas perancangan sistem informasi penjualan toko mebel Ila Furniture dengan program yang memudahkan usaha. Perancangan sistem informasi ini merupakan solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi pada bisnis ini dan dengan bantuan sistem komputer, dapat tercapai operasional yang efektif dan efisien untuk mendukung operasional bisnis ini.

Kata Kunci : *Waterfall*, *Berbasis Web*, Sistem Informasi, Penjualan, Furniture.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan kuliah praktek yang berjudul, “Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web di Ila *Furniture*” dapat penulis selesaikan dengan baik.

Laporan Kuliah Praktek ini mengambil tema tentang sebuah perusahaan yang mengalami permasalahan pada salah satu bagian yang tertuju pada system pemesanannya. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan berupa pengembangan system yang sudah ada. Semoga dengan adanya laporan kuliah praktek ini dapat membantu para pengelola dalam menyelesaikan permasalahan di perusahaan tersebut.

Peneliti menyadari bahwa laporan kuliah praktek penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, peneliti menyadari pula bahwa laporan kuliah praktek ini tak kan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

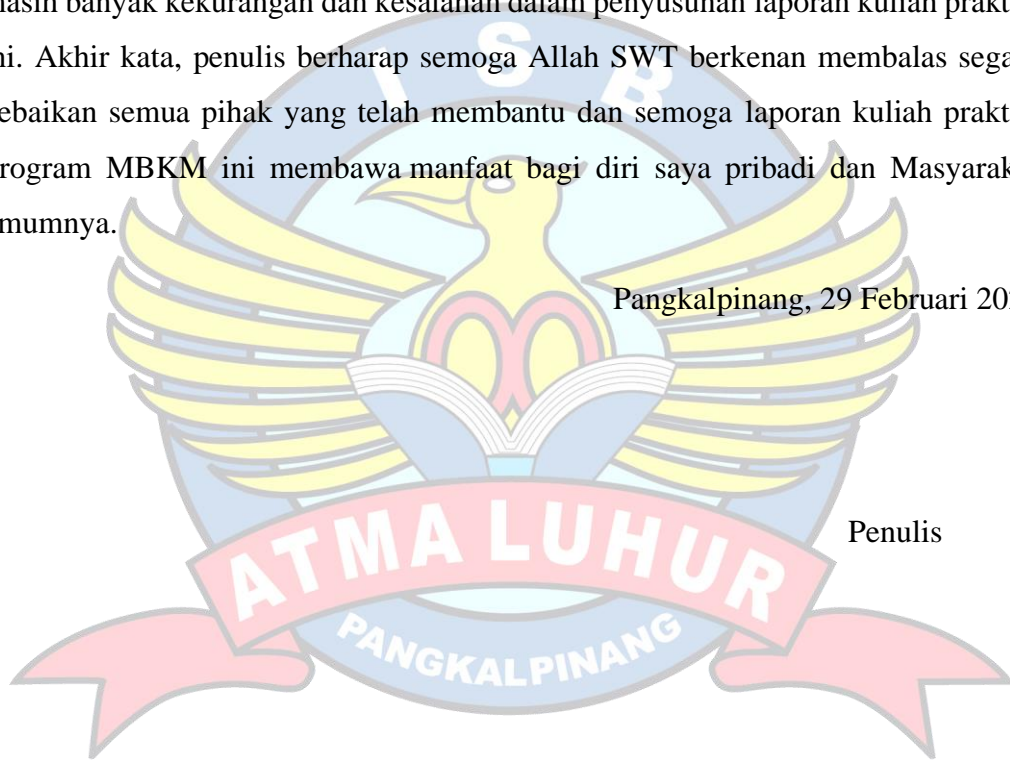
1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di Dunia.
2. Ayah dan Ibu beserta kakak dan yang telah mendukung penulis
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Agus Dandi Rachmatsyah, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur.

7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur.
8. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom., selaku dosen pembimbing saya di kegiatan kuliah praktek ini
9. Bapak Sahrul Ramadan, S.E., MM., selaku Pembimbing Lapangan Kuliah Praktek

Dengan segala keterbatasan kemampuan dan pengalaman, saya menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan laporan kuliah praktek ini. Akhir kata, penulis berharap semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dan semoga laporan kuliah praktek Program MBKM ini membawa manfaat bagi diri saya pribadi dan Masyarakat umumnya.



Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Penulis

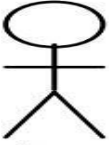


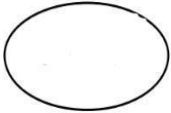
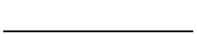
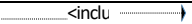


DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

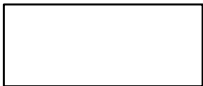
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Activity</i>	Menunjukkan sebuah aktivitas yang dilakukan
	<i>Initial Node</i>	Awal dari aktivitas suatu sistem atau program
	<i>Activity Final Node</i>	Akhir dari suatu aktivitas
	<i>Decision</i>	Menunjukkan sebuah pilihan
	<i>Line Connector</i>	Menghubungkan antara simbol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

2. Use Case Diagram

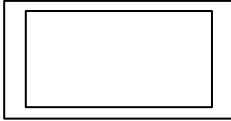
Simbol	Nama	Keterangan
	<p><i>Actor</i></p>	<p><i>Actor</i> tersebut mempresentasikan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem. Sebuah <i>actor</i> mungkin hanya memberikan informasi <i>input</i>-an pada sistem, hanya menerima informasi dari sistem atau 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>attribute</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.
---	--------------------	---



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR SIMBOL.....	viii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan & Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.1 Manfaat.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Definisi Sistem Informasi	5
2.2 Definisi Pemasaran.....	5
2.3 Definisi Pemesanan	5
2.4 Definisi Produk.....	6
2.5 Definisi <i>Website</i>	6
2.6 Definisi <i>Furniture</i>	7
2.7 Metode <i>Waterfall</i>	7
2.8 Tinjauan Pustaka.....	7

2.9	Metode Penelitian	11
2.10	Model Penelitian.....	13
2.11	<i>Unified Modeling Language</i>	15
BAB III ORGANISASI		16
3.1	Ila Furniture	16
3.1.1.	Struktur Organisasi	19
3.1.2.	Tugas dan Wewenang	19
BAB IV PEMBAHASAN.....		22
4.1	Fase <i>Requirements Planning</i>	22
4.1.1.	Analisa Proses Bisnis	22
4.1.2.	<i>Activity Diagram</i>	23
4.1.3.	Analisa Keluaran Sistem Berjalan.....	24
4.1.4.	Analisa Masukan Sistem Berjalan	24
4.1.5.	Identifikasi Kebutuhan	25
4.2	Fase <i>Design Workshop</i>	27
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i>	27
4.2.2	Deskripsi <i>Use Case</i>	27
4.2.3	<i>Class Diagram</i>	31
4.2.4	Rancangan Basis Data	32
4.2.4.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	32
4.2.4.2	Transformasi ERD ke LRS	33
4.2.4.3	<i>Logical Record Structure(LRS)</i>	34
4.2.5	Tabel	35
4.2.6	Spesifikasi Basis Data	37
4.2.7	Struktur Tampilan.....	43
4.2.8	Rancangan Layar	44
4.2.9	<i>Sequence Diagram</i>	56

BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	68



DAFTAR TABEL

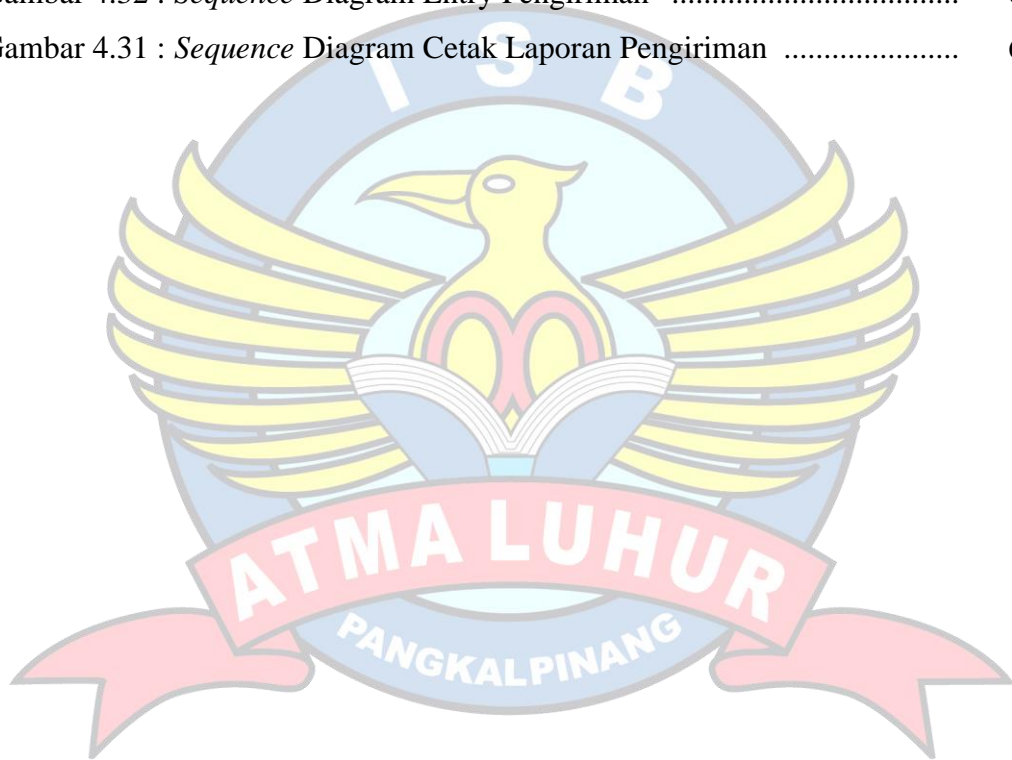
	Halaman
Tabel 4.1 : Admin	35
Tabel 4.2 : Kategori.....	35
Tabel 4.3 : Barang.....	35
Tabel 4.4 : Pesanan	36
Tabel 4.5 : Pesan	36
Tabel 4.6 : Pembeli	36
Tabel 4.7 : Nota.....	36
Tabel 4.8 : Surat Jalan.....	37
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Admin.....	37
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data Kategori.....	38
Tabel 4.11 : Spesifikasi Basis Data Barang	38
Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data Pembeli.....	39
Tabel 4.13 : Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	40
Tabel 4.14 : Spesifikasi Basis Data Nota.....	41
Tabel 4.15 : Spesifikasi Basis Data Surat Jalan	41
Tabel 4.16 : Spesifikasi Basis Data Pesan	42



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Gambar Tahapan SDLC	11
Gambar 2.2 : Gambar Tahapan Model <i>Waterfall</i>	13
Gambar 3.1 : Tampak Depan Toko Ila Furniture	18
Gambar 3.2 : Struktur Organisasi Ila Furniture	19
Gambar 3.3 : Pintu Masuk Ila Furniture	21
Gambar 3.4 : Gudang Produksi Ila Furniture	21
Gambar 4.1 : <i>Activity Diagram</i> Proses Penjualan Barang	23
Gambar 4.2 : <i>Use Case Diagram</i>	27
Gambar 4.3 : <i>Class Diagram</i>	31
Gambar 4.4 : <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	32
Gambar 4.5 : Transformasi ERD ke LRS	33
Gambar 4.6 : <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	34
Gambar 4.7 : Struktur Tampilan	43
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Login Admin	44
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Dashboard Gambar	44
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Entry Kategori	45
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Tambah Kategori	45
Gambar 4.12: Rancangan Layar Edit Kategori	46
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Entry Barang	46
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Tambah Barang	47
Gambar 4.15: Rancangan Layar Edit Gambar	48
Gambar 4.16: Rancangan Layar Lihat Pesanan	49
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Detail Pesanan	49
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Tambah Pesanan	50
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Cetak Pesanan	51
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Lihat Data Nota	52
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Tambah Data Nota	53
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Cetak Nota.....	54
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Entry Surat Jalan	55

Gambar 4.24 : Rancangan Layar Tambah Surat Jalan	55
Gambar 4.25 : <i>Sequence</i> Diagram Login Admin	56
Gambar 4.26 : <i>Sequence</i> Diagram Entry Barang	57
Gambar 4.27 : <i>Sequence</i> Diagram Entry Kategori	58
Gambar 4.28 : <i>Sequence</i> Diagram Entry Surat Jalan	59
Gambar 4.29 : <i>Sequence</i> Diagram Cetak Nota	60
Gambar 4.30 : <i>Sequence</i> Diagram Entry Pesanan	60
Gambar 4.31 : <i>Sequence</i> Diagram Cetak Laporan Penjualan	61
Gambar 4.32 : <i>Sequence</i> Diagram Entry Pengiriman	62
Gambar 4.31 : <i>Sequence</i> Diagram Cetak Laporan Pengiriman	63



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A ANALISA KELUARAN	68
Lampiran A-1 Nota	68
LAMPIRAN B ANALISA MASUKAN	69
Lampiran B-1 Data Pesanan.....	69
LAMPIRAN C SURAT BALASAN	70
Lampiran C-1 Surat Balasan Pengantar Riset.....	70
Lampiran C-2 Surat Balasan Persetujuan Riset	71
LAMPIRAN D LEMBAR BERITA ACARA	72
Lampiran D-1 Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KP	72
Lampiran D-2 Lembar Berita Acara Kunjungan KP	

