

**RANCANGAN SISTEM PENJUALAN KOPI PADA WARUNG  
PERSPEKTIF KOPI MOTOAN BERBASIS WEB**

**LAPORAN PRAKTEK KERJA**



**OLEH :**

**NIM**

1. 2022500047
2. 2022500091

**NAMA**

MARFIYANDI  
EKO MAHENDRA

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



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)  
ATMALUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK**

Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : **RANCANGAN SISTEM PENJUALAN KOPI PADA  
WARUNG PERSPEKTIF KOPI MOTORAN BERBASIS  
WEB**

NIM	NAMA
1. 2022500047	MARFIYANDI
2. 2022500091	EKO MAHENDRA

Menyetujui,  
Pembimbing

Ellya Helmud, S.Kom, M.Kom  
NIDN 0201027901

Pangkalpinang, 29 Februari 2024  
Pembimbing Lapangan



Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom  
NIDN 0219059501



## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

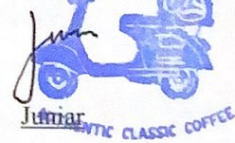
1. Marfiyandi 2022500047
2. Eko Mahendra 2022500091

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah praktek dari **10 Oktober 2023** sampai dengan **29 Januari 2024** dengan baik.

Nama Instansi : Perspektif Kopi Motoran

Alamat : Jalan Lengkong, Batin Tikal, Kota Pangkalpinang

Kota Pangkalpinang, 29 Januari 2024  
Pembimbing Lapangan



## ABSTRAK

*Di zaman sekarang ini teknologi selalu mengikuti perkembangan. Perkembangan teknologi membawa dampak besar terhadap berbagai sektor, termasuk Kesehatan, Transportasi, dan Industri. Perkembangan teknologi pada system informasi juga sudah mulai diterapkan pada bisnis, Salah satunya Warkop Perspektif Kopi Motoran yang merupakan usaha berjenis FnB yang menyajikan kopi. Karena meningkatnya konsumsi kopi di Indonesia maka peluang untuk persaingan usaha bisnis warung kopi akan semakin besar. Dengan demikian, bisnis warung kopi di Indonesia akan penuh dengan persaingan untuk menarik perhatian pelanggan. Berdasarkan penjelasan di atas maka dirancang lah sebuah website penjualan online sebagai sebuah sarana penjualan untuk warung Perspektif Kopi Motoran. Pengembangan website tersebut menggunakan metode Waterfall.*

*Metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu sistem yang dilakukan secara berurutan atau secara linear. Secara garis besar metode waterfall mempunyai langkah-langkah sebagai berikut: Analisa, Desain, Penulisan, Pengujian dan Penerapan serta Pemeliharaan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Warkop Perspektif Kopi Motoran, dapat disimpulkan : (1) Dapat mempermudah transaksi karena praktis dan efisien. (2) Semua informasi dapat diakses dengan cepat di berbagai kalangan dengan jangkauan yang luas. (3) Diharapkan dapat sedikit mengurangi biaya yang dikeluarkan oleh customer maupun pemilik. (4) Memberi kemudahan bagi pemilik untuk mengolah data dan pembuatan laporan mingguan maupun bulanan.*

*Kata Kunci : Model Waterfall, Unified Modelling Language (UML), Proses Bisnis Sistem berjalan*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, khususnya dalam penyusunan laporan kuliah praktek ini. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kuliah Praktek(KP) yang berjudul "RANCANGAN SISTEM PENJUALAN KOPI PADA WARUNG PERSPEKTIF KOPI MOTORAN BERBASIS WEB". Laporan Kuliah Praktek(KP) ini disusun guna melengkapi persyaratan Kuliah Praktek pada program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati bahwa masih banyak kelemahan dan kekurangan dalam penyusunan laporan Kuliah Praktek (KP) ini. Dengan segala keterbatasan, peneliti menyadaripula bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Kuliah Praktek (KP) ini baik secara moril maupun materi, khususnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi kekuatan dan kemudahan sehingga laporan praktek ini dapat terselesaikan
2. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M, M.B.A, selaku Ketua Pengurus Yayasan ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Prof. Dr. Ir. Wendi Usino, M.M, M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Agus Dendi R, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur
6. Bapak Supardi, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
7. Ellya Helmud, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek (KP) yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, dan membantu

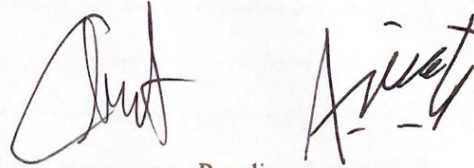


memberikan nasehat serta bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Praktek ini

8. Keluarga yang telah memberikan segala kasih sayang dan perhatiannya yang begitu besar terutama kedua orang tua penulis sehingga penulis merasa terdorong untuk menyelesaikan studi agar dapat mencapai cita-cita dan memenuhi harapan orang tua.
9. Semua pihak yang telah membantu, memberikan semangat serta do'anya kepada penulis, yang tidak dapat penulis sampaikan satu per satu. Terima kasih banyak semoga Allah SWT membalas kebaikan semuanya.

Diharapkan kiranya laporan Kuliah Praktek (KP) ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang ingin memperdalam ilmu tentang sistem informasi. Akhir kata kami mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan Kuliah Praktek (KP) ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya.

Pangkalpinang, 29 Februari 2024



Penulis

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.3 Manfaat dan Tujuan Penulisan</b> .....	<b>2</b>
<b>1.3.1 Manfaat</b> .....	<b>2</b>
<b>1.3.2 Tujuan</b> .....	<b>3</b>
<b>1.4 Batasan Masalah</b> .....	<b>3</b>
<b>1.5 Metode Penelitian</b> .....	<b>3</b>
<b>1.5.1 Model Pengembangan</b> .....	<b>3</b>
<b>1.5.2 Metodologi Penelitian</b> .....	<b>4</b>
<b>1.6 Sistematika Penulisan</b> .....	<b>4</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
<b>2.1 Pengertian Sistem</b> .....	<b>6</b>
<b>2.2 Pengertian Informasi</b> .....	<b>7</b>
<b>2.3 Definisi Penjualan</b> .....	<b>8</b>
<b>2.4 Website</b> .....	<b>9</b>
<b>2.5 Model Waterfall</b> .....	<b>10</b>
<b>2.6 Unified Modelling Language (UML)</b> .....	<b>13</b>
<b>2.6.1 Use Case Diagram</b> .....	<b>14</b>
<b>2.6.2 Activity Diagram</b> .....	<b>14</b>

2.6.3 Sequence diagram .....	14
2.7 Basis Data .....	14
<b>BAB III TINJAUAN ORGANISASI.....</b>	<b>16</b>
3.1 Sejarah dan Sruktur Organisasi .....	16
3.1.1 Sejarah Organisasi.....	16
3.1.2 Struktur Organisasi.....	17
3.2 Visi dan Misi .....	17
3.2.1 Visi.....	17
3.2.2 Misi.....	18
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>19</b>
4.1 Proses Bisnis Sistem Berjalan .....	19
4.2 Activity Diagram .....	20
4.3 Analisa Keluaran.....	25
4.4 Analisa Masukan .....	27
4.5 Identifikasi Kebutuhan .....	29
4.6 Use Case Diagram .....	31
4.7 Deskripsi Use Case Diagram .....	32
4.8 ERD (Entity Relationship Diagram).....	34
4.9 Transformasi ERD ke LRS ( Logical Record Structure).....	35
4.10 LRS (Logical Record Structure).....	35
4.11 Tabel .....	36
4.12 Spesifikasi Basis Data.....	38
4.13 Rancang Layar .....	42
4.13.1 Rancangan Layar Disisi Admin.....	42
4.13.2 Rancangan Layar Disisi Costumer .....	45
4.14 Sequence Diagram.....	47
4.14.1 Sequence Diagram Disisi Admin .....	47
4.14.2 Sequence Diagram Disisi Costumer .....	53
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>56</b>
5.1 Kesimpulan .....	56
5.2 Saran.....	56





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>Waterfall</i> .....	11
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	17
Gambar 4.1 Activity Diagram Proses Pendataan Stok Bahan .....	20
Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Pemesanan .....	21
Gambar 4.3 Activity Diagram Proses Penyerahan Pesanan.....	22
Gambar 4.4 Activity Diagram Proses Pembayaran Pesanan .....	23
Gambar 4.5 Activity Diagram Pembuatan Laporan Pendapatan.....	24
Gambar 4.6 Use Case Diagram.....	31
Gambar 4.7 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	34
Gambar 4.8 Transformasi ERD ke LRS.....	35
Gambar 4.9 LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ) .....	35
Gambar 4.10 Halaman Login .....	42
Gambar 4.11 Halaman Utama .....	42
Gambar 4.12 Entry Produk .....	43
Gambar 4.13 Entry Pesanan .....	43
Gambar 4.14 Cetak Pembayaran .....	44
Gambar 4.15 Entry Pengiriman .....	44
Gambar 4.16 Cetak Laporan .....	45
Gambar 4.17 Login Costumer .....	45
Gambar 4.18 Order Produk.....	46
Gambar 4.19 Entry Pembayaran .....	46
Gambar 4.20 Sequence Diagram Login Admin .....	47
Gambar 4.21 Sequence Diagram Entry Produk .....	48
Gambar 4.22 Sequence Diagram Entry Pesanan .....	49
Gambar 4.23 Sequence Diagram Cetak Pembayaran .....	50
Gambar 4.24 Sequence Diagram Entry Pengiriman .....	51

<b>Gambar 4.25 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 4.26 Sequence Diagram Login Costumer .....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 4.27 Sequence Diagram Order Produk.....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 4.28 Sequence Diagram Entry Pembayaran .....</b>	<b>55</b>






## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Konsumsi Kopi di Indonesia .....	1
Tabel 4.1 Tabel Admin .....	36
Tabel 4.2 Tabel Costumer .....	36
Tabel 4.3 Tabel Pesanan .....	36
Tabel 4.4 Tabel Produk .....	36
Tabel 4.5 Tabel Isi.....	36
Tabel 4.6 Tabel Pembayaran .....	37
Tabel 4.7 Tabel Pengiriman .....	37
Tabel 4.8 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin .....	38
Tabel 4.9 Tabel Spesifikasi Basis Data Costumer .....	38
Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	39
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Produk .....	39
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Isi.....	40
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran .....	40
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Pengiriman .....	41



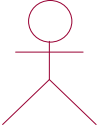


## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol *Activity Diagram*

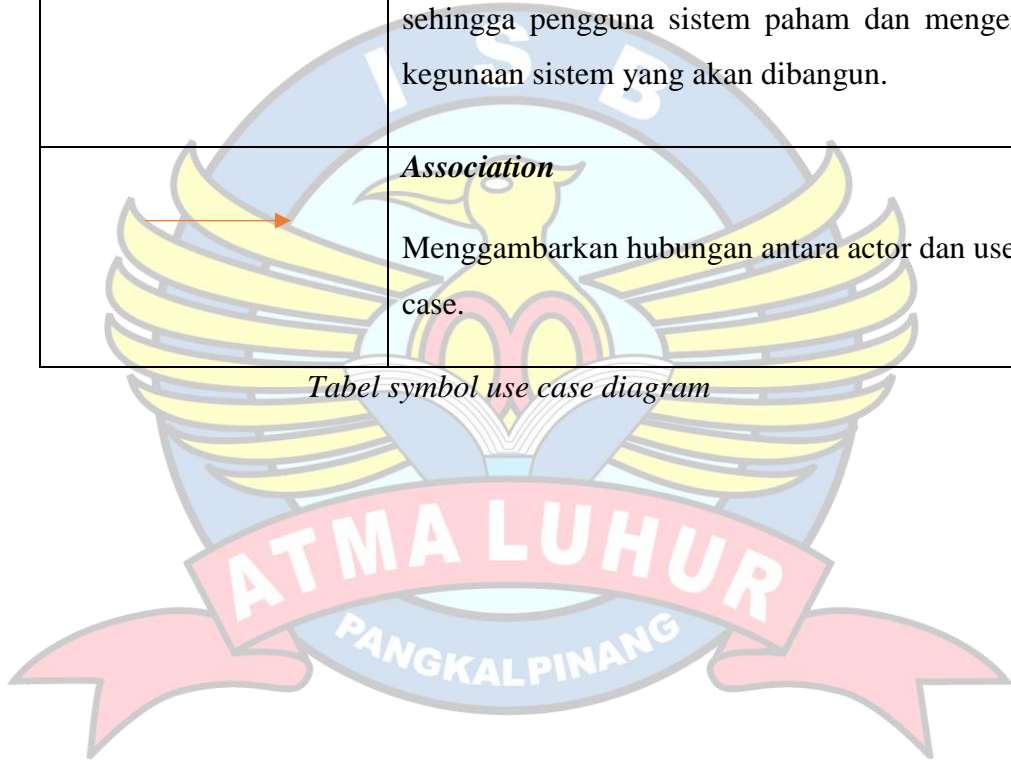
	<p><b><i>Start Point</i></b></p> <p>Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><b><i>End Point</i></b></p> <p>Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><b><i>Activity</i></b></p> <p>Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.</p>
	<p><b><i>Swimlane</i></b></p> <p>Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan aktivitas.</p>
	<p><b><i>Transition State</i></b></p> <p>Menggambarkan hubungan antara dua state dan dua activity</p>
	<p><b><i>Decision</i></b></p> <p>Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.</p>

*Table Simbol Activity Diagram*

## 1. Simbol Use Case Diagram

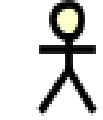



	<p><b>Actor</b></p> <p>Menggambarkan sesuatu (entitas) yang berhubungan dengan sistem dan berpartisipasi dalam use case.</p>
	<p><b>Use Case</b></p> <p>Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
	<p><b>Association</b></p> <p>Menggambarkan hubungan antara actor dan use case.</p>

*Tabel symbol use case diagram*








## 2. Simbol Sequence Diagram

 : Actor0	<p><b>Actor</b></p> <p>Menggambarkan sesuatu (entitas) yang berhubungan dengan sistem dan berpartisipasi dalam use case.</p>
 : Entity1	<p><b>Entity</b></p> <p>Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bias direkam.</p>
 : Boundary0	<p><b>Boundary</b></p> <p>Menghubungkan user dengan sistem.</p>
 : Control0	<p><b>Control</b></p> <p>Mengontrol aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh sebuah</p>


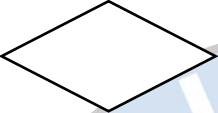


Tabel simbol squens diagram

### 3. Simbol *Class Diagram*

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center;"><b>Class Name</b></p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  <b>Attribute</b> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  <b>Method()</b> </div>	<p><b>Class</b></p> <p>Menggambarkan kumpulan atau himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama.</p> <hr/> <p><b>Attribute</b></p> <p>Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.</p> <hr/> <p><b>Method/ Operation</b></p> <p>Sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.</p>
	<p><b>Assosiasi</b></p> <p>Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.</p>

*Tabel symbol class diagram*

#### 4. Simbol ERD (*Entity Relation Diagram*)

	<p><b>Entitas</b></p> <p>Menggambarkan hubungan perhimpunan orang, tempat, obyek, dan sebagainya yang berperan didalam sistem.</p>
	<p><b>Relasi</b></p> <p>Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.</p>
	<p><b>Garis</b></p> <p>Menghubungkan entity dengan relationship</p>
	<p><b>Atribut/Property</b></p> <p>Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.</p>

*Table symbol ERD*