

**SISTEM PENDATAAN PENDAPATAN PERUSAHAAN *ONE
SPORT GROUP* MENGGUNAKAN METODE *WATERFALL***

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



OLEH :

NIM

NAMA

1. 2022500059
2. 2022500023
3. 2022500069

TONI GUNAWAN
FADHIL NAUFAL
FADIL MUHAMMAD BAIDURI

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 2022500059
NAMA : TONI GUNAWAN
2. NIM : 2022500023
NAMA : FADHIL NAUFAL
3. NIM : 2022500069
NAMA : FADIL MUHAMMAD BAIDURI

Judul KP : **SISTEM PENDATAAN PENDAPATAN
PERUSAHAAN *ONE SPORT GROUP*
MENGUNAKAN METODE *WATERFALL***

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Kulliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dalam hal tersebut.

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Nama

1. Toni Gunawan
2. Fadhil Naufal
3. Fadil Muhammad Baiduri



Tanda tangan



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi

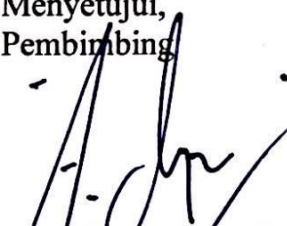
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **SISTEM PENDATAAN PENDAPATAN PERUSAHAAN
ONE SPORT GROUP MENGGUNAKAN METODE
WATERFALL**

NIM	NAMA
1. 2022500059	TONI GUNAWAN
2. 2022500023	FADHIL NAUFAL
3. 2022500069	FADIL MUHAMMAD BAIDURI

Menyetujui,
Pembimbing


Agus Dendi R./M.Kom
NIDN 0231087901

Pangkalpinang, 29 Februari 2024
Pembimbing Lapangan,




Riza Pahlawan, S.Ds.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Toni Gunawan 2022500059
2. Fadhil Naufal 2022500023
3. Fadil Muhammad Baiduri 2022500069

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah praktek dari 20 November 2023 sampai dengan 29 Januari 2024 dengan baik.

Nama Instansi : *One Sport Group*

Alamat : Jalan Solihin GP Kel. Asam, Kec. Rangkau,
Kota pangkalpinang

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Pembimbing Lapangan


Riza Pahlawan, S.Ds.

ABSTRAKSI

ONE SPORT GROUP adalah industri konveksi yang bertempat di Kota Pangkalpinang yang melayani pembuatan pakaian seperti kaos jersey sebagainya yang mengutamakan kualitas dan ketepatan waktu dalam proses produksinya dan dengan harga yang kompetitif. Namun, *ONE SPORT GROUP* dalam proses pendataan hasil dari pendapatan yang di dapat nya masih menggunakan media kertas untuk menulis semua hasil dari pendataan yang ada dalam perusahaan dalam target waktu yang telah di targetkan oleh owner perusahaan, dari segi penyimpanan data juga masih dicatat dalam buku sehingga memiliki banyak resiko kehilangan data. Kemudian dalam pembayaran jika konsumen telah memberikan uang muka maka konsumen akan diberikan nota pembayaran uang muka sebagai bukti pembayaran, nota pembayaran uang muka tersebut dijadikan sebagai bukti untuk pengambilan barang dan melakukan pelunasan dari sisa pembayaran namun yang menjadi masalah jika nota pembayaran uang muka tersebut hilang maka proses transaksi akan terhambat dan tentu ini sangat menyulitkan bagi pihak konveksi karena dokumen yang tersimpan dalam arsip adalah berupa tumpukan dokumen yang tentu sangat sulit untuk melakukan pencarian. Tujuannya terwujudnya sistem pendataan dari hasil pendapatan perusahaan berbasis web untuk mendukung penyajian informasi dalam proses pengambilan keputusan oleh pimpinan, maupun bagian admin manajemen. Metode yang digunakan adalah metode analisis dan metode perancangan. Metode perancangannya yaitu membuat implementasi sistem informasi, desain basis data dan analisis dari pendapatan perusahaan setiap bulan nya. Hasil akhir dari sistem pendataan pendapatan perusahaan berbasis web dimanfaatkan untuk mempermudah dan mempercepat pengaksesan data serta memberikan pihak pimpinan dalam mengakses penuh ke data tanpa melakukan pemrosesan data operasional. Dengan terbangunnya implementasi sistem informasi dapat dihasilkan data yang terstruktur dan terintegrasi dengan baik sebagai masukan bagi pihak manajemen dalam proses pengambilan keputusan

Kata Kunci : Sistem Informasi, Pendataan, Metode Waterfall

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 "SISTEM PENDATAAN PENDAPATAN PERUSAHAAN *ONE SPORT GROUP* MENGGUNAKAN METODE *WATERFALL*". Laporan Kuliah Praktek (KP) ini disusun guna melengkapi persyaratan Kuliah Praktek pada program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.

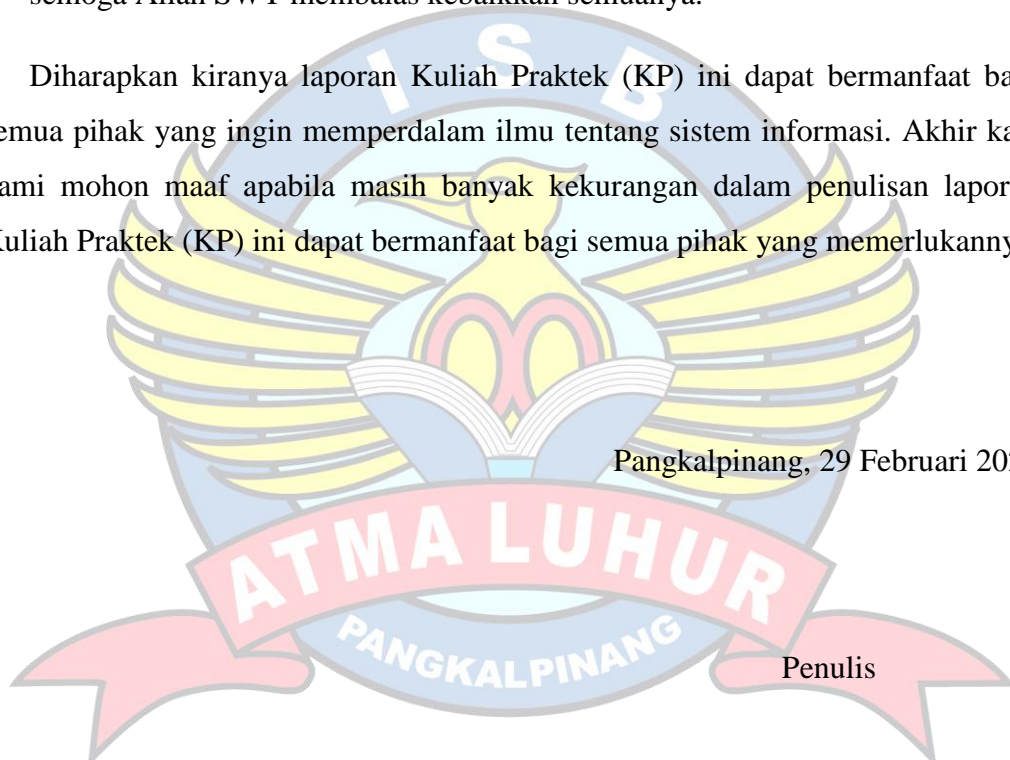
Penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati bahwa masih banyak kelemahan dan kekurangan dalam penyusunan laporan Kuliah Praktek (KP) ini. Dengan segala keterbatasan, peneliti menyadaripula 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 Prof. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor ISB AtmaLuhur.
4. Bapak Agus Dendi R, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur
5. Bapak Supardi, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Bapak Agus Dendi R, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Pelaksanaan Kuliah Praktek(KP) yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, dan membantu, memberikan nasehat serta bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Praktek ini

7. Staf dan Karyawan ONE SPORT GROUP yang telah memberikan dukungan kepada kami untuk dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek.
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'anyakepada penulis, yang tidak dapat penulis sampaikan satu per satu. Terimakasih 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

	Halaman
ABSTRAKSI	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR SIMBOL	viii
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. Manfaat	2
1.4.2. Tujuan	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.6. Sistematika penulis.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Teori Terkait Judul Penelitian	7
2.2 Penelitian Dengan Tools Yang Sama.....	8
2.2.1 Activity Diagram	8
2.2.2 Use Case Diagram	8
2.2.3 Class Diagram.....	8
2.2.4 Squence Diagram.....	10
2.3 Diagram Entity Relationship (Diagram E-R).....	10
2.4 Basis Data	13
2.5 Model Pengembangan Sistem dengan Waterfall.....	14
2.6 Berbasis Web.....	16
2.7 Penelitian Terkait.....	16

2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu	17
BAB III TUJUAN ORGANISASI.....	21
3.1 Objek Penelitian.....	21
3.2 Sejarah Tempat KP	21
3.3 Visi Misi.....	22
3.4 Struktur Organisasi	23
3.5 Tugas Dan Wewenang	23
BAB IV PEMBAHASAN	26
4.2 Analisa Sistem	26
4.1.1 Peroses Bisnis	26
4.1.2 Activity Diagram	27
4.1.3 Analisa Dokumen Masukan.....	31
4.1.4 Analisa Dokumen Keluaran.....	32
4.1.5 Identifikasi Kebutuhan.....	32
4.1.6 Use Case Diagram	34
4.1.6 Diskripsi Use Case.....	35
4.1.7 Perancangan	36
4.1.8 Rancangan Layar	42
4.1.9 Sequence Diagram	46
BAB V PENUTUP	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table Simbol Activity Diagram	viii
Tabel symbol use case diagram.....	ix
Tabel simbol squens diagram.....	x
Tabel symbol class diagram	xi
Table symbol ERD	xii
Tabel 2.1: Tinjauan penelitian terdahulu	17
Tabel 4.1: Admin	38
Tabel 4.2: Rekap pendapatan	38
Tabel 4.3: Hasil rekap	38
Tabel 4.4: Barang	38
Tabel 4.5: Isi.....	39
Tabel 4.6: Basis data admin	39
Tabel 4.7: Basis data hasil rekap.....	40
Tabel 4.8: Bais data barang.....	40
Tabel 4.9: Bais data rekap pendaptan	41
Tabel 4.10: Basis data isi	41

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1: Struktur waterfall	4
Gambar 3.1: Struktur organisasi	23
Gambar 4.1: Activity Diagram proses pendataan barang	27
Gambar 4.2: Activity diagram proses ppendataan penjualan	28
Gambar 4.3: Pendataan sisa barang	29
Gambar 4.4: Pendataan laporan	30
Gambar 4.5: Use case diagram.....	34
Gambar 4.6: Entity relationship (ERD).....	36
Gambar 4.7: Transformasi ERD ke LRS	37
Gambar 4.8: LRS	37
Gambar 4.9: Rancangan layar login.....	42
Gambar 4.10: Rancangan layar home	42
Gambar 4.11: Rancangan layar admin	43
Gambar 4.12: Rancangan layar barang	43
Gambar 4.13: Rancangan layar Rekap pendapatan.....	44
Gambar 4.14: Rancangan layar Rekap hasil	44
Gambar 4.15: Rancangan layar Catak laporan.....	45

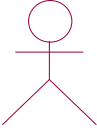
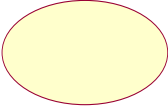

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Activity Diagram*

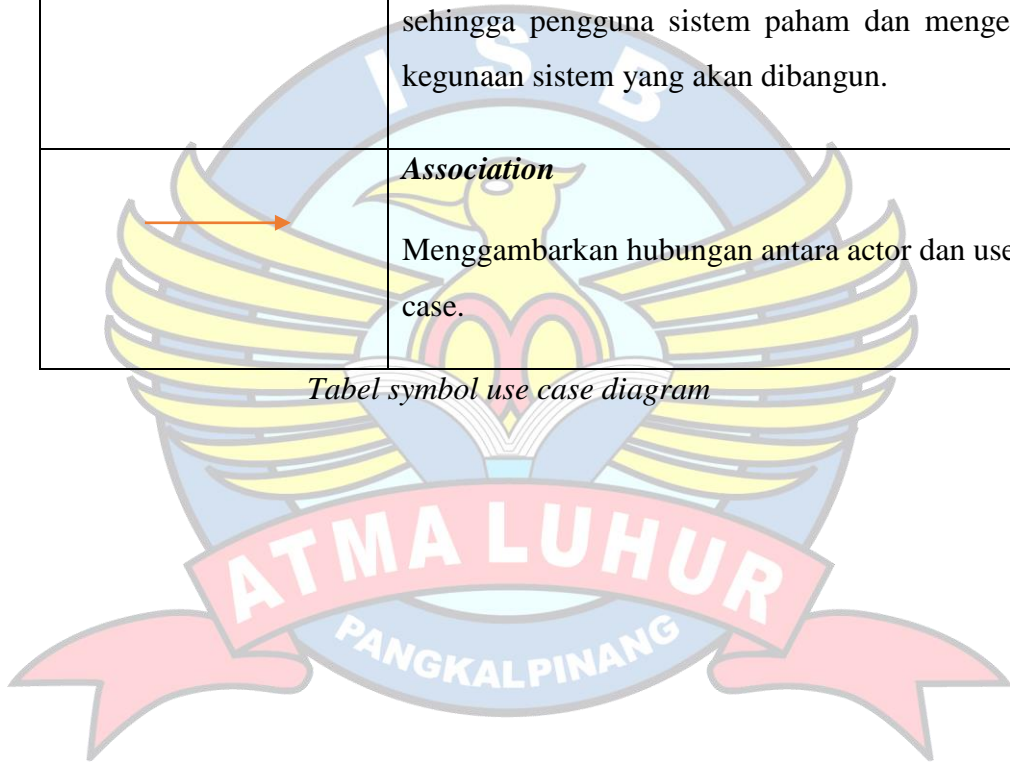
	<p><i>Start Point</i></p> <p>Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><i>End Point</i></p> <p>Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><i>Activity</i></p> <p>Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.</p>
	<p><i>Swimlane</i>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

Table Simbol Activity Diagram





2. Simbol Use Case Diagram

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

Tabel symbol use case diagram



3. Simbol *Sequnce Diagram*

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

Tabel simbol squens diagram

4. Simbol *Class Diagram*

<p>Class Name</p> <p> Attribute</p> <p> Method()</p>	<p>Class</p> <p>Menggambarkan kumpulan atau himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama.</p> <p>Attribute</p> <p>Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.</p> <p>Method/ Operation</p> <p>Sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.</p>
	<p>Assosiasi</p> <p>Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.</p>

Tabel symbol class diagram

5. Simbol ERD (*Entity Relation Diagram*)


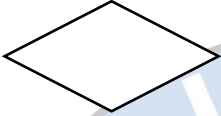


	<p>Entitas</p> <p>Menggambarkan hubungan perhimpunan orang, tempat, obyek, dan sebagainya yang berperan didalam sistem.</p>
	<p>Relasi</p> <p>Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.</p>
	<p>Garis</p> <p>Menghubungkan entity dengan relationship</p>
	<p>Atribut/Property</p> <p>Merupakan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

Table symbol ERD