

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
BERBASIS WEB PADA TOKO KACAMATA *AI.GLASSES.ID***

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



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



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

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
BERBASIS WEB PADA TOKO KACAMATA
AI.GLASSES.ID**

NIM	NAMA
1. 2022500073	NENDY IMELDA
2. 2022500099	REVINA ISMAWATI
3. 2022500114	VALLEN MISSEL VALEMORIN

Menyetujui,
Pembimbing

Bambang Adiwinoto, M.Kom
NIDN 0216107102

Pangkalpinang, 29 Februari 2024
Pembimbing Lapangan,



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN

Dinyatakan bahwa:

- | | |
|---------------|-------------------------|
| 1. 2022500073 | NENDY IMELDA |
| 2. 2022500099 | REVINA ISMAWATI |
| 3. 2022500114 | VALLEN MISSEL VALEMORIN |

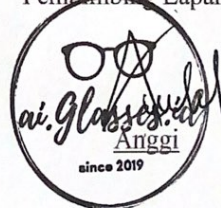
Telah melaksanakan kegiatan Kuliah praktek dari **01 September 2023** sampai dengan **29 Februari 2024** dengan baik.

Nama Instansi : Ai.Glasses.Id

Alamat : Jalan Usman Ambon, Kacang Pedang, Pangkalpinang

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

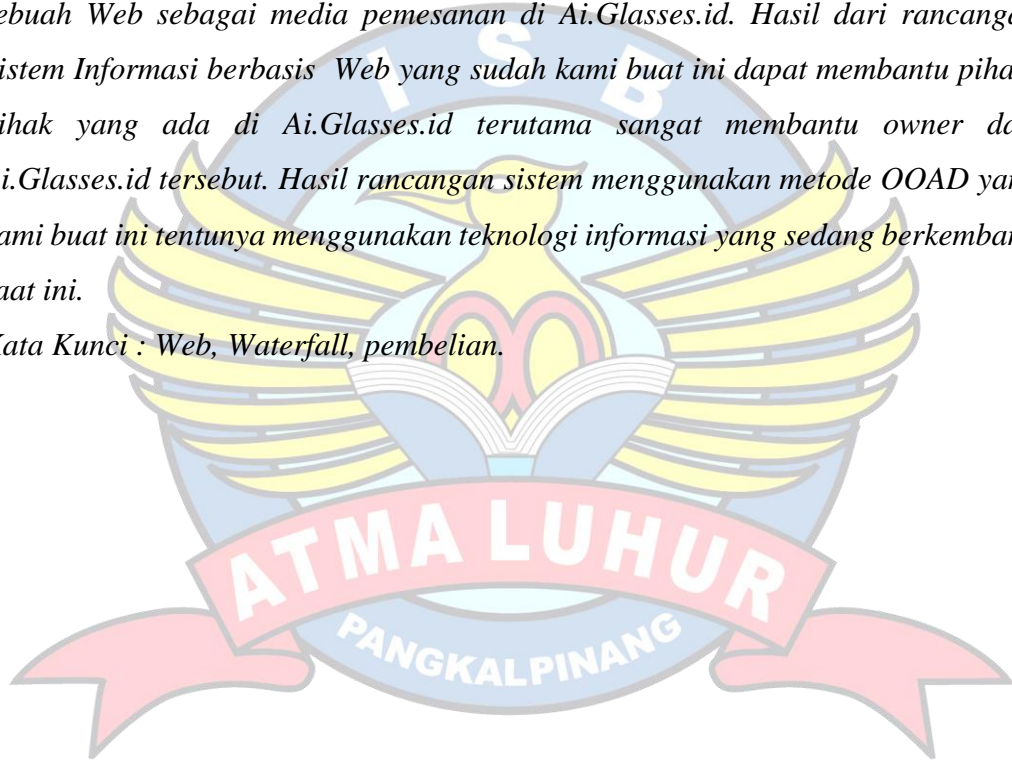
Pembimbing Lapangan



ABSTRAK

Ai.Glasses.id adalah sebuah toko kacamata yang ada di Pangkalpinang. Dari awal berdirinya toko itu dalam melakukan hal pemesanan Ai.Glasses.id masih menggunakan cara yang manual, yaitu para pembeli bisa datang langsung untuk memilih kacamata yang mereka inginkan. Tetapi ada juga dari para pembeli melakukan pembelian online tetapi itu hanya sebatas chat Whatsapp atau Instagram bukan menggunakan Web secara langsung mulai dari memilih item hingga ke tahap pembayaran dan pengiriman. Oleh karena itu kami merancang sebuah Web sebagai media pemesanan di Ai.Glasses.id. Hasil dari rancangan Sistem Informasi berbasis Web yang sudah kami buat ini dapat membantu pihak-pihak yang ada di Ai.Glasses.id terutama sangat membantu owner dari Ai.Glasses.id tersebut. Hasil rancangan sistem menggunakan metode OOAD yang kami buat ini tentunya menggunakan teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini.

Kata Kunci : Web, Waterfall, pembelian.



KATA PENGANTAR

Kami ucapkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat-Nya yang telah diberikan sehingga kami mampu menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek kami yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Berbasis *Web* pada Toko Kacamata *Ai.Glasses.Id*.

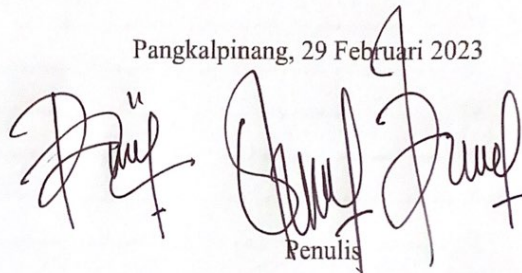
Tujuan dibuatnya Laporan Kuliah Praktek ini, yaitu melaporkan segala penelitian yang sudah kami lakukan di tempat praktek yang kami pilih yaitu *Ai.Glasses.id*.

Dalam penyusunan Laporan Kuliah Praktek ini tidak terlepas ucapan terimakasih kami kepada pihak-pihak yang sangat berkontribusi bagi kami, adapun ucapan terimakasih ini kami ucapkan 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 Drs. Harry Sudjianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr. Ir. Wendi Usino, MM, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi.
8. Bapak Bambang Adiwino, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.
9. Kak Anggi selaku owner *Ai.Glasses.id* yang sudah memberikan kesempatan dan izin kepada kami untuk melakukan penelitian di *Ai.Glasses.id*.
10. Teman – teman seperjuangan dalam mengerjakan laporan kuliah praktek.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin. Demikian Laporan Kuliah Praktek ini kami buat semaksimal mungkin. Apabila ada kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan Laporan Kuliah Praktek ini kami mohon maaf. Semoga Laporan Kuliah Praktek yang kami buat ini dapat bermanfaat bagi mereka yang memiliki topik Laporan Kuliah Praktek yang sama.

Pangkalpinang, 29 Februari 2023



Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Manfaat	3
1.4.2 Tujuan	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Yang Digunakan	3
1.5.2 Tahapan Model RAD	4
1.5.3 Metode Pengembangan Sistem Informasi	5
1.5.4 Tools Pengembangan Sistem Informasi.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Teori Pendukung Umum	6
2.1.1 Pengertian Perancangan	6
2.1.2 Pengertian Sistem Informasi	6
2.1.3 Pengertian Pemesanan	6
2.1.4 Pengertian Web	6
2.2 Model Rapid Application Development (RAD)	7
2.2.1 Definisi Rapid Application Development (RAD).....	7
2.2.2 Tahapan Model Rapid Application Development (RAD)	7
2.3 Metode Pengembangan Sistem.....	9

2.3.1	<i>Tools Pengembangan Sistem Informasi</i>	9
2.4	Pengertian Metode <i>Object Oriented Analysis and Design (OOAD)</i> ..	10
2.5	Pengertian <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	10
2.6	Pengertian HTML	10
2.7	Pengertian PHP	10
2.8	Pengertian <i>Web</i>	11
BAB III ORGANISASI.....		12
3.1	Sejarah Organisasi	12
3.2	Visi dan Misi	12
3.2.1	Visi.....	12
3.2.2	Misi.....	13
3.3	Struktur Organisasi.....	14
3.3.1	Tugas Pegawai Masing-Masing Bagian	14
BAB IV PEMBAHASAN.....		16
4.1	<i>Activity Diagram</i>	18
4.2	Analisa Keluaran dan Masukan	21
4.2.1	Analisa Keluaran.....	21
4.2.2	Analisa Masukan.....	22
4.3	Identifikasi Kebutuhan	22
4.3.1	Deskripsi <i>Usecase</i> Aktor Admin.....	28
4.3.2	Deskripsi <i>Usecase</i> Aktor Pelanggan.....	29
4.4	Transformasi ERD ke LRS.....	33
4.5	LRS (<i>LOGICAL RECORD STURCTURE</i>)	34
4.6	Tabel	34
4.7	Spesifikasi Basis Data.....	36
4.8	Rancangan Keluaran	41
4.9	Rancangan Masukan.....	42
4.10	Rancangan Layar	44
4.11	<i>Sequence Diagram</i>	48
4.12	<i>Deployment Diagram</i>	56
BAB V PENUTUP.....		57
5.1	Kesimpulan	57
5.2	Saran.....	58

DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	14
Gambar 4. 1 Kerangka Penelitian	17
Gambar 4. 2 Activity Diagram Pendataan Barang.....	18
Gambar 4. 3 Activity Diagram Penjualan Barang ke Pelanggan.....	19
Gambar 4. 4 Activity Diagram Data Laporan Penjualan	20
Gambar 4. 5 Package Diagram	25
Gambar 4. 6 Usecase Diagram Aktor Admin.....	26
Gambar 4. 7 Usecase Diagram Aktor Pelanggan.....	27
Gambar 4. 8 ERD (ENTRY RELATIONSHIP DIAGRAM)	32
Gambar 4. 9 Transformasi ERD ke LRS.....	33
Gambar 4. 10 LRS (LOGICAL RECORD STURCTURE).....	34
Gambar 4. 11 Rancangan Layar Login.....	44
Gambar 4. 12 Rancangan Layar Pelanggan.....	44
Gambar 4. 13 Rancangan Layar Kategori	45
Gambar 4. 14 Rancangan Layar Barang.....	45
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Pesanan	46
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Pembayaran.....	46
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Pengiriman.....	47
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Laporan Penjualan	47
Gambar 4. 19 Sequence Diagram Admin	48
Gambar 4. 20 Sequence Diagram Pengiriman	49
Gambar 4. 21 Sequence Diagram Kategori	50
Gambar 4. 22 Sequence Diagram Pesanan	51
Gambar 4. 23 Sequence Diagram Produk	52
Gambar 4. 24 Sequence Diagram Pengiriman	53
Gambar 4. 25 Sequence Diagram Pembayaran	54
Gambar 4. 26 Sequence Diagram Login Pelanggan	55
Gambar 4. 27 Deployment Diagram.....	56

DAFTAR TABEL








Tabel 4. 1 Pelanggan	34
Tabel 4. 2 Barang	35
Tabel 4. 3 Kategori.....	35
Tabel 4. 4 Pesanan.....	35
Tabel 4. 5 Pembayaran	35
Tabel 4. 6 Ada.....	36
Tabel 4. 7 Pengiriman.....	36
Tabel 4. 8 Admin	36
Tabel 4. 9 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	37
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data Barang.....	37
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Kategori	38
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Pesanan	38
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	39
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	40
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	40
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Admin.....	41

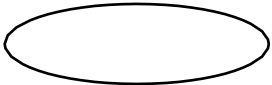







DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A - 1 Nota Pembelian	61
Lampiran A - 2. 1 Laporan Penjualan Periode Juli 2023	62
Lampiran A - 2. 2 Laporan Penjualan Periode Agustus 2023	63
Lampiran A - 2. 3 Laporan Penjualan Periode September 2023	64
Lampiran A - 2. 4 Laporan Penjualan Periode Oktober 2023	65
Lampiran B - 1. 1 Isi Data Produk Kacamata Bluechromic.....	66
Lampiran B - 1. 2 Isi Data Produk Kacamata Photocrhomic.....	67
Lampiran B - 1. 3 Isi Data Produk Kacamata Blueray	68
Lampiran B - 1. 4 Isi Data Produk Antiradiasi.....	69
Lampiran B - 2. 1 Isi Data Pesanan Costumer 1	70
Lampiran B - 2. 2 Isi Data Pesanan Costumer 2.....	71
Lampiran B - 2. 3 Isi Data Pesanan Costumer 3.....	72
Lampiran C - 1. 1 Laporan Penjualan	73
Lampiran D - 1 Data Pesanan.....	74
Lampiran D - 2 Data Kategori.....	74
Lampiran D - 3 Data Pelanggan	75
Lampiran D - 4 Data Barang	75
Lampiran D - 5 Data Pembayaran	76
Lampiran E - 1 Surat Keterangan Riset	77
Lampiran E - 2 Lembar Berita Acara Bimbingan Kp	78
Lampiran E - 3 Lembar Berita Acara Kunjungan Kp.....	79
Lampiran E - 4 Surat Pengantar dari Kampus ke Instansi	80

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram	
	<p>Start State</p> <p>Menggambarkan awal dari aktifitas</p>
	<p>End State</p> <p>Menggambarkan akhir aktivitas</p>
	<p>Activity State</p> <p>Menggambarkan proses bisnis</p>
	<p>Transition</p> <p>Menggambarkan perpindahan control antara state</p>
	<p>Decision</p> <p>Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu</p>
Simbol Use Case Diagram	
	<p>Aktor</p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem yang dibuat atau bisa disebut dengan pengguna aplikasi</p>
	<p>Association</p> <p>Menggambarkan hubungan aktor dengan use case</p>

	<p>Use Case</p> <p>Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaannya</p>
---	--

<p>Diagram Sequence</p>	
	<p>Aktor</p> <p>Pengguna aplikasi atau biasa disebut user</p>
	<p>Pesan Tipe Send</p> <p>Menggambarkan suatu object mengirim data masuk</p>
	<p>Garis Hidup</p> <p>Menggambarkan kehidupan suatu objek</p>
	<p>Waktu Aktif</p> <p>Menggambarkan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang berhubungan dengan waktu aktif adalah sebuah tahap yang dilakukan didalamnya</p>
	<p>Keluaran</p> <p>Menggambarkan sebuah keluaran yang didapatkan setelah melalui beberapa tahapan</p>