

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG DI TOKO  
SEPEDA ANEN BERBASIS WEBSITE**

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



Oleh :

**NIM**

**NAMA**

**1. 2022500082**

**SHEREN JULIA JONATHAN**

**2. 2022500088**

**VIDA FADILAH ZAHRANI**

**3. 2022500124**

**HELEN FITRIANI**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**ISB ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2023/2024**

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG DI TOKO  
SEPEDA ANEN BERBASIS WEBSITE**

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



Oleh :

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
<b>1. 2022500082</b>	<b>SHEREN JULIA JONATHAN</b>
<b>2. 2022500088</b>	<b>VIDA FADILAH ZAHRANI</b>
<b>3. 2022500124</b>	<b>HELEN FITRIANI</b>

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

## LEMBARAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 2022500082  
Nama : Sheren Julia Jonathan
2. NIM : 2022500088  
Nama : Vida Fadilah Zahrani
3. NIM : 2022500124  
Nama : Helen Fitriani

Judul KP : **RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG DI  
TOKO SEPEDA ANEN BERBASIS WEBSITE**

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

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Nama

1. Sheren Julia Jonathan
2. Vida Fadilah Zahrani
3. Helen Fitriani

Tanda tangan





**INSTITUT SAINS DAN BISNIS  
(ISB) ATMA LUHUR  
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK**

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Jenjang Studi : Strata S1

Judul : **RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG  
DI TOKO SEPEDA ANEN BERBASIS *WEBSITE***

NIM	NAMA
1. 2022500082	SHEREN JULIA JONATHAN
2. 2022500088	VIDA FADILAH ZAHRANI
3. 2022500124	HELEN FITRIANI

Menyetujui,  
Pembimbing

Marini, S.Kom., M.Kom  
NIDN 0212037801

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Pembimbing Lapangan



Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, S.Kom., M.Kom  
NIDN 0219059501

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Sheren Julia Jonathan ( 2022500082 )
2. Vida Fadilah Zahrani ( 2022500088 )
3. Helen Fitriani ( 2022500124 )

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 16 Oktober 2023 sampai dengan 29 Februari 2024 dengan baik.

Nama Instansi : Toko Sepeda Anen  
Alamat : Jl. Ratna Raya No A7, Bukit Intan Pangkalpinang

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Pembimbing Lapangan



## ABSTRAK

*Toko sepeda anen merupakan salah satu tempat belanja sepeda di kota pangkalpinang. Toko ini menyediakan berbagai macam merk sepeda seperti Evergreen, Morison, Trex, Limitless, Chamomile. Dalam melakukan orderan toko ini menghubungi supplier melalui via telepon dan chat. Pemilik toko akan mendata barang yang akan diorder secara manual. Setelah itu supplier akan menyiapkan barang yang sudah dipesan. Kemudian setiap barang yang datang akan dicek oleh karyawan toko. Model pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model SDLC. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Waterfall. Metode ini memiliki tahapan yang dapat membantu toko sepeda anen untuk mengetahui pengadaan dalam membuat laporan yang lebih efektif. Sedangkan tools yang digunakan dalam penelitian ini adalah UML, ERD, LRS, Activity Diagram, Sequence Diagram. Hasil dari penelitian ini memudahkan dalam mengetahui stock barang agar lebih akurat.*

**Kata kunci :** *Pengadaan , Sistem informasi , Waterfall, SDLC, Pembelian*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek (KP) pada toko sepeda anen, Pangkalpinang yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan kuliah praktek ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan kuliah praktek ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih 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. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supradi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi.
8. Ibu Marini, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.
9. Bapak Anen selaku pemilik Toko Sepeda Anen, Pangkalpinang
10. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan laporan kuliah praktek ini.

Semoga Tuhan yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Aaamiin.

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Penulis

# DAFTAR ISI

LEMBARAN PERNYATAAN .....	i
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP .....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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 Peneitian .....	3
1.4.2. Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Metodologi Penelitian .....	3
1.5.1. Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	3
1.5.2. Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.5.3. Tools Pengembangan Sistem.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Pengertian Sistem Informasi .....	6



2.2. Pengadaan.....	6
2.3. Barang .....	6
2.4. Toko .....	6
2.5. Sepeda .....	7
2.6. Pengertian Website.....	7
2.7. Model <i>Waterfall</i> .....	7
2.8. Metode.....	7
2.9. Tools Pengembangan Sistem .....	8
2.10. Tinjauan Studi .....	10
<b>BAB III ORGANISASI .....</b>	<b>13</b>
3.1 Sejarah Organisasi.....	13
3.2. Struktur Organisasi.....	13
3.3. Tugas dan Wewenang Organisasi .....	14
3.4. Gambar Pendukung .....	15
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>16</b>
4.1 Analisis Proses Bisnis Berjalan.....	16
4.2. Proses Bisnis .....	18
4.3. Analisa Dokumen Sistem Berjalan .....	22
4.3.1. Analisa Keluaran .....	22
4.3.2 Analisa Masukan .....	23
4.4. Identifikasi Kebutuhan .....	24
4.5 Diagram.....	26
4.5.1. <i>Package</i> Diagram .....	26
4.5.2. <i>Use Case</i> Diagram.....	27
4.5.3. Deskripsi <i>Use Case</i> .....	29

4.6. Rancangan Basis Data.....	34
4.6.1. Entity Relationship Diagram (ERD).....	34
4.6.2. Transformasi ERD ke LRS.....	35
4.6.3 Logical Record Structure ( LRS ).....	36
4.6.4. Tabel .....	37
4.6.5. Spesifikasi Basis Data .....	38
4.7. Analisa Kebutuhan .....	42
4.7.1. Rancangan Antar Muka Keluaran .....	42
4.7.2. Rancangan Antar Muka Masukan .....	42
4.8. Struktur Tampilan .....	44
4.9. Rancangan Layar.....	45
4.9.1 Rancangan Layar dari Admin.....	45
4.9.2 Rancangan Layar dari Customer .....	52
4.10 Sequence Diagram.....	62
4.10.1 Sequence Diagram dari Admin.....	62
4.10.2 Sequence Diagram dari Customer .....	68
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>72</b>
<b>5.1 KESIMPULAN .....</b>	<b>72</b>
<b>5.2 SARAN .....</b>	<b>72</b>
<b>DAFTAR PUSTKA .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Stuktur Organisasi.....	13
Gambar 3.2 Foto Toko Sepeda Anen.....	15
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan Barang Secara Tidak Langsung.....	18
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengiriman Barang.....	19
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Barang.....	20
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan Data Stok.....	21
Gambar 4.5 Package Diagram.....	26
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor Admin.....	27
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Aktor Customer.....	28
Gambar 4.8 <i>Entity Relationship Diagram</i> ( ERD ).....	34
Gambar 4.9 Transformasi ERD ke LRS.....	35
Gambar 4.10 <i>Logical Record Structure</i> ( LRS ).....	36
Gambar 4.11 Struktur Tampilan.....	44
Gambar 4.12 Rancangan Layar Login Admin.....	45
Gambar 4.13 Rancangan Layar Halaman Utama.....	46
Gambar 4.14 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Barang.....	46
Gambar 4.15 Rancangan Layar Ubah Data Barang.....	46
Gambar 4.16 Rancangan Layar Hapus Data Barang.....	47
Gambar 4.17 Rancangan Layar Tambah Data Pembelian.....	48
Gambar 4.18 Rancangan Layar Ubah Data Pembelian.....	48
Gambar 4.19 Rancangan Layar Hapus Data Pembelian.....	49
Gambar 4.20 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pembayaran.....	49
Gambar 4.21 Rancangan Layar Data Pengiriman.....	50
Gambar 4.22 Rancangan Layar Data Laporan Stok Barang.....	50
Gambar 4.23 Rancangan Layar Logout Admin.....	51
Gambar 4.24 Rancangan Layar Login Customer.....	52
Gambar 4.25 Rancangan Layar Buat Akun.....	53
Gambar 4.26 Rancangan Layar Halaman Utama.....	54
Gambar 4.27 Rancangan Layar Tambah Pembelian.....	55

Gambar 4.28 Rancangan Layar Tambah Pembelian Customer .....	56
Gambar 4.29 Rancangan Layar Ubah Pembelian Customer .....	57
Gambar 4.30 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pembayaran.....	58
Gambar 4.31 Rancangan Layar Tambah Pembayaran.....	59
Gambar 4.32 Rancangan Layar Lihat <i>Entry</i> Pengiriman.....	60
Gambar 4.33 Rancangan Layar logout Customer.....	61
Gambar 4.34 Sequence Diagram Login Admin.....	62
Gambar 4.35 Sequence Diagram Data Barang .....	63
Gambar 4.36 Sequence Diagram Data Pembelian .....	64
Gambar 4.37 Sequence Diagram Data Pembayaran .....	65
Gambar 4.38 Sequence Diagram Data Pengiriman .....	66
Gambar 4.39 Sequence Diagram Data Laporan Stok Barang.....	67
Gambar 4.40 Sequence Diagram Login Costumer .....	68
Gambar 4.41 Sequence Diagram Pembelian .....	69
Gambar 4.42 Sequence Diagram Pembayaran.....	70
Gambar 4.43 Sequence Diagram Pengiriman.....	71





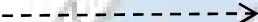



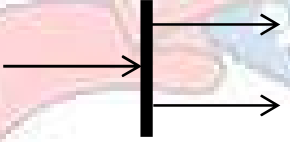
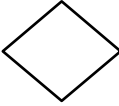
## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Admin .....	37
Tabel 4.2 Customer.....	37
Tabel 4.3 Pembelian.....	37
Tabel 4.4 Barang.....	37
Tabel 4.5 Nota.....	37
Tabel 4.6 Pembayaran.....	37
Tabel 4.7 Pengiriman.....	38

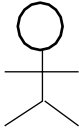
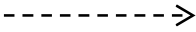


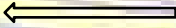
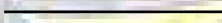

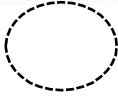



## DAFTAR SIMBOL

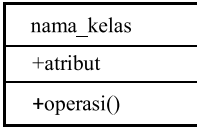

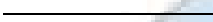




### 1. Simbol *Activity Diagram*

NO	BENTUK SIMBOL	NAMA SIMBOL	FUNGSI SIMBOL
1.		Activity	Menyatakan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
2.		Control Flow	Menunjukkan Urutan Eksekusi.
3.		Object Flow	Menunjukkan aliran objek dari sebuah action atau activity ke action.
4.		Start Point	Menyatakan bahwa sebuah objek dibentuk atau diawali.
5.		End Point	Menyatakan bahwa sebuah objek dibentuk atau diakhiri.
6.		Join/Penggabungan	Menyatakan untuk menggabungkan kembali activity atau action yang parallel.
7.		Fork	Menyatakan untuk memecah behavior menjadi activity atau action yang parallel.
8.		Decision	Menunjukkan penggambaran suatu keputusan/tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.

## 2. Simbol Use Case Diagram


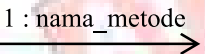
NO	BENTUK SIMBOL	NAMA SIMBOL	FUNGSI SIMBOL
1.		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2.		Depedency	Menyatakan hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri
3.		Generalization	Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case
4.		Include	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya
5.		Extend	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan fungsionalitas dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi
6.		Association	Menyatakan abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case
7.		Usecase	Menyatakan abstraksi dan interaksi antara sistem dan actor
8.		Collaboration	Menunjukkan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya.
9.		System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

### 3. Simbol *Class* Diagram


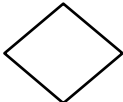


NO	BENTUK SIMBOL	NAMA SIMBOL	FUNGSI SIMBOL
1.		Kelas	Kelas pada struktur sistem
2.		<i>Antarmuka/interface</i>	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek
3.		<i>Asosiasi/association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
4.		<i>Asosiasi berarah/directed association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
5.		Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
6.		<i>Kebergantungan/depedency</i>	Relasi antar kelas dengan kebergantungan antar kelas
7.		<i>Agregasi/aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (whole-part)



#### 4. Simbol Sequence Diagram

NO	BENTUK SIMBOL	NAMA SIMBOL	FUNGSI SIMBOL
1.		Actor	Orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang
2.		Garis hidup/lifeline	Menyatakan kehidupan suatu objek
3.		Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
4.		Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.
5.		Pesan tipe create	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
6.		Pesan tipe call	menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri
7.		Pesan tipe send	Menyatakan abstraksi dan interaksi antara sistem dan actor
8.		Pesan tipe return	Menunjukkan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya.
9.		Pesan tipe destroy	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang di akhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy

5. Simbol *Entity Relationship* Diagram

NO	BENTUK SIMBOL	NAMA SIMBOL	FUNGSI SIMBOL
1		Entitas	Menunjukkan suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
2		Relasi	Menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda
3		Atribut	Berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah)
4		Garis	Menunjukkan penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Nota .....	76
Lampiran A-2 Laporan Stok Barang.....	77
Lampiran B-1 Data Barang.....	79
Lampiran B-2 Data Pemesanan .....	80
Lampiran B-3 Data Pembelian.....	81
Lampiran C-1 Nota .....	83
Lampiran C-2 Cetak Laporan Stok Barang .....	84
Lampiran D-1 Barang .....	86
Lampiran D-2 Pesanan.....	87

