

**OPTIMASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN
INVENTORI PADA RUMAH MAKAN JAGONA *FRIED
CHICKEN* DENGAN METODE FAST**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



OLEH :

NIM
1. 2022500107
2. 2022500119

NAMA
SASMITA SARI
PUTIKA KIRANI

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 2022500107

Nama : Sasmita Sari

2. NIM : 2022500119

Nama : Putika Kirani

Judul KP : **OPTIMASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN
INVENTORI PADA RUMAH MAKAN JAGONA *FRIED
CHICKEN* DENGAN METODE FAST**

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil 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 tersebut.

Nama

1. Sasmita Sari

2. Putika

Pangkalpinang, 29 Februari 2024





INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Janjang Studi : Strata 1
Judul : **OPTIMASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN
DAN INVENTORI PADA RUMAH MAKAN
JAGONA FRIED CHICKEN DENGAN METODE
FAST**

NIM
1. 2022500107
2. 2022500119

NAMA
SASMITA SARI
PUTIKA KIRANI

Pangkalpinang, 29 Februari 2024
Pembimbing Lapangan,

Menyetujui,
Pembimbing


Hengki, M.Kom
NIDN 0207049001



Tessa Priutama

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


Supardi, M.Kom
NIDN 0129059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Sasmita Sari (2022500107)
2. Putika Kirani (2022500119)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **24 November 2024** sampai dengan **29 Februari 2024** dengan baik.

Nama Instansi : Jagona *Fried Chicken*
Alamat : Jln. K.H Abdul Hamid No. 3 Kel. Rawa
Bangun Kec. Taman Sari, Pangkalpinang.

Pangkalpinang, 29 Februari 2024
Pembimbing Lapangan



Tessa Prutama

ABSTRAK

Jagona *Fried Chicken* merupakan rumah makan ayam goreng tepung siap saji yang didirikan oleh Bapak Tessa Priutama pada tanggal 17 November 2018 yang beralamat di Jln. K.H Abdul Hamid No. 3 Kel. Rawa Bangun Kec. Taman Sari, Pangkalpinang. Masalah yang sering terjadi di Jagona *Fried Chicken* adalah kertas nota sering tertukar, membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menghitung total nota, sering terjadi kesalahan perhitungan harga, membutuhkan banyak waktu untuk mencatat dan menghitung stok bahan baku dan stok ayam goreng, serta sering terjadi kekeliruan saat membuat laporan harian. Oleh karena itu, kami merancang sebuah *website* program kasir dan inventori yang dapat membantu dalam proses transaksi harian serta inventori barang. Website ini dirancang dengan menggunakan metode *Framework for the Application of Sistem Thinking (FAST)* yang merupakan metodologi pengembangan Sistem aplikasi yang dilakukan secara cepat dan berurutan sesuai dengan tahapannya mulai dari mengidentifikasi kesempatan, mengevaluasi permasalahan dan hambatan yang terjadi, dan menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan sehingga dapat disarankan perbaikan. Hasil dari penelitian ini yaitu sebuah aplikasi kasir dan inventori yang dapat menghindari kesalahan dalam perhitungan total nota, proses inventori barang menjadi lebih cepat dan tepat, serta memudahkan dalam membuat laporan bulanan untuk menentukan laba rugi perusahaan..Namun, Sistem ini hanya dibuat untuk internal perusahaan yang berarti konsumen tidak dapat memesan secara online lewat *website* ini.Sistem ini juga berbasis *website* sehingga memerlukan akses internet selama penggunaannya.

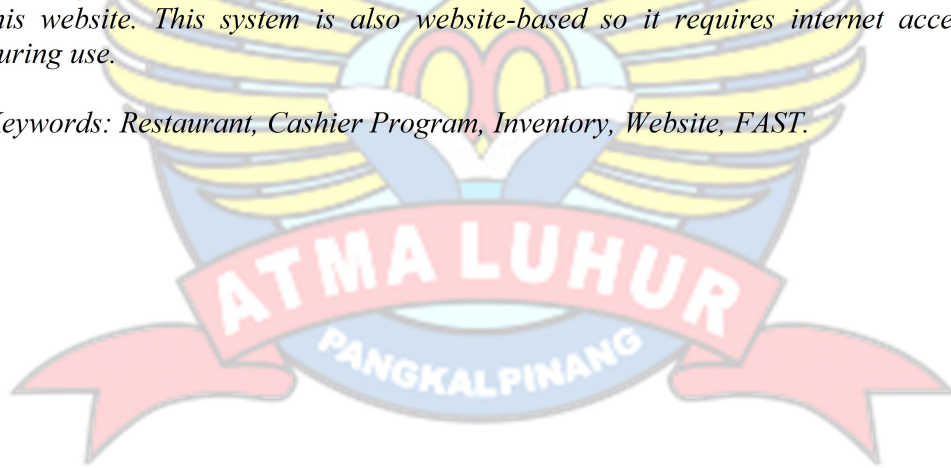
Kata Kunci : Rumah Makan, Program Kasir, Inventori, Website, FAST.



ABSTRACT

Jagona Fried Chicken is a ready-to-eat fried chicken restaurant founded by Mr. Tessa Priutama on November 17 2018, located at Jln. K.H Abdul Hamid No. 3 Ex. Rawa Bangun District. Taman Sari, Pangkalpinang. Problems that often occur at Jagona Fried Chicken are that note papers are often mixed up, it takes longer to calculate the total note, price calculation errors often occur, it takes a lot of time to record and calculate raw material stock and fried chicken stock, and mistakes often occur when make daily reports. Therefore, the author designed a cashier and inventory program website that can assist in the daily transaction process and inventory of goods. This website was designed using the Framework for the Application of System Thinking (FAST) method, which is an application system development methodology that is carried out quickly and sequentially according to the stages starting from identifying opportunities, evaluating problems and obstacles that occur, and analyzing the needs needed so that they can improvements are recommended. The results of this research are a cashier and inventory application that can avoid errors in calculating total receipts, make the inventory process faster and more precise, and make it easier to make monthly reports to determine the company's profit and loss. However, this system is only created for internal companies. which means consumers cannot order online via this website. This system is also website-based so it requires internet access during use.

Keywords: Restaurant, Cashier Program, Inventory, Website, FAST.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa di ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas ridho dan rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek yang berjudul **“Optimasi Sistem Informasi Penjualan Dan Inventori Pada Rumah Makan Jagona *Fried Chicken* Dengan Metode Fast”**

Kami menyadari bahwa masih ada kekurangan dan kesalahan dalam menyusun laporan kuliah praktek ini. Oleh karena itu kami mohon maaf atas kesalahan tersebut. Kritik dan saran dari pembaca senantiasa ditunggu oleh kami guna meningkatkan kualitas tulisan ke depannya.

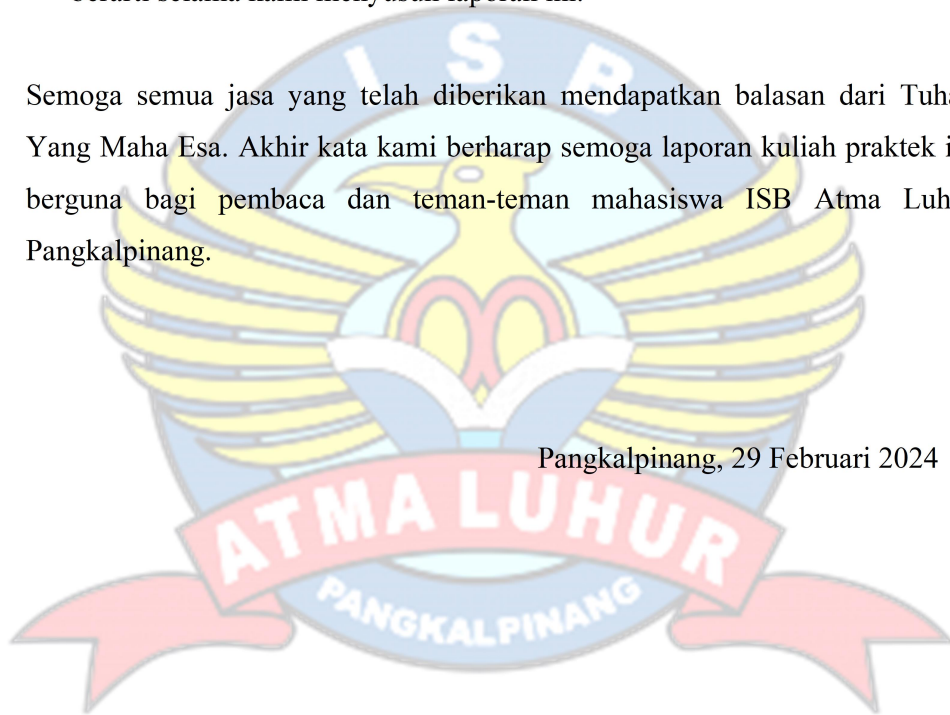
Dengan segala keterbatasan, kami menyadari bahwa Laporan Kuliah Praktek ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah S.W.T yang telah melimpahkan segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya sehingga Laporan Kuliah Praktek ini dapat terselesaikan.
2. Keluarga tercinta, Ayah, Ibu, serta adik-kakak kami yang telah memberikan dukungan, nasehat, do'a serta kasih sayang selama ini.
3. Bapak Drs. H. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M, M.B.A, selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr. Ir. Wendi Usino, M.Sc, M.M, selaku Rektor ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.

8. Bapak Hengki, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan membimbing kami sehingga kuliah praktek ini dapat terselesaikan.
9. Bapak Tessa Priutama selaku pemilik Jagona *Fried Chicken*
10. Seluruh Dosen dan Karyawan di ISB Atma Luhur Pangkalpinang yang telah memberikan ilmu, pengalaman, bimbingan dan bantuan selama kami menuntut ilmu.
11. Teman-teman kami yang selalu memberikan semangat dan dukungan yang berarti selama kami menyusun laporan ini.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata kami berharap semoga laporan kuliah praktek ini berguna bagi pembaca dan teman-teman mahasiswa ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

Pangkalpinang, 29 Februari 2024



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iv
ABSTAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
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 Tujuan	2
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Landasan Teori	4
2.1.1 Pengertian Optimasi	4
2.1.2 Pengertian Sistem Informasi	5
A. Tujuan Sistem Informasi.....	5
B. Jenis Sistem Informasi.....	7
2.1.3 Pengertian Penjualan	9

2.1.4	Pengertian Inventori	10
2.1.5	Pengertian Rumah Makan.....	12
2.2	Tinjauan Pustaka	13
2.3	Metodologi Penelitian.....	16
2.4	Tools.....	19
	A. Perangkat Lunak.....	19
	B. Perangkat Keras	19
BAB III ORGANISASI.....		20
3.1	Sejarah Organisasi	20
3.2	Struktur Organisasi	21
3.3	Tugas Dan Wewenang	21
3.4	Gambar Gerai Jagona <i>Fried Chicken</i>	23
BAB IV PEMBAHASAN.....		25
4.1	Analisis.....	25
	4.1.1 Fase Requirement Planning.....	25
	4.1.2 Analisa Proses Bisnis	25
	4.1.3 Activity Diagram	27
	4.1.4 Analisa Keluaran Sistem Berjalan.....	30
	4.1.5 Analisa Masukan Sistem Berjalan.....	31
4.2	Identifikasi Kebutuhan	32
4.3	Rancangan Sistem	35
	4.3.1 Package Diagram	35
	4.3.2 Use Case Diagram	36
	4.3.3 Deskripsi Use Case.....	40
4.4	Rancangan Basis Data.....	49
	4.4.1 Entity Relationship Diagram (Erd).....	49
	4.4.2 Transformasi Erd Ke Lrs	50
	4.4.3 Logical Record Structure (Lrs)	51

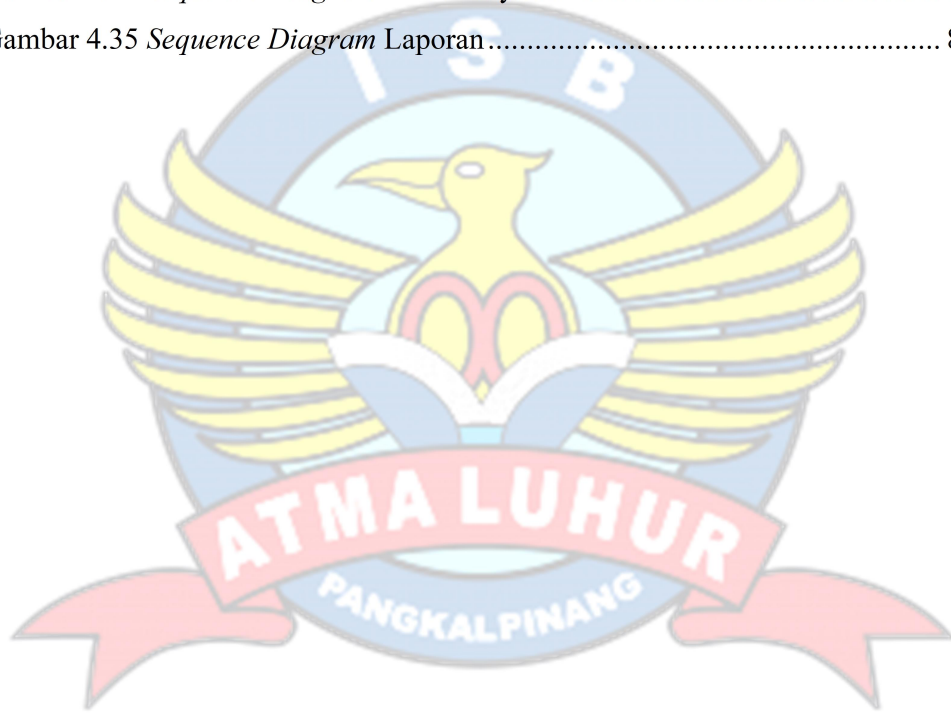
4.4.4 Tabel.....	52
4.4.5 Spesifikasi Basis Data.....	54
4.5 Rancangan Antar Muka	58
4.5.1 Struktur Tampilan.....	58
4.6 Sequence Diagram.....	71
BAB V PENUTUP.....	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Metode Fast [12].	16
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	21
Gambar 3.2 Tampak Depan Gerai Jagona <i>Fried Chicken</i>	23
Gambar 4.1 Activity Diagram Proses Pemesanan Bahan	27
Gambar 4.2 Activity Diagram Inventory Stok	28
Gambar 4.3 Activity Diagram Transaksi Penjualan.....	29
Gambar 4.4 <i>Package Diagram</i>	35
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Master.....	36
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Inventori	37
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Karyawan	38
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Laporan.....	39
Gambar 4.9 <i>Entity Relationship Diagram (Erd)</i>	49
Gambar 4.10 Transformasi Erd Ke Lrs.....	50
Gambar 4.11 <i>Logical Record Structure (Lrs)</i>	51
Gambar 4.12 Rancangan Layar Halaman Login	58
Gambar 4.13 Rancangan Layar Halaman Utama.....	59
Gambar 4.14 Rancangan Layar Halaman Transaksi.....	60
Gambar 4.15 Rancangan Layar Halaman Cetak Pembayaran.....	61
Gambar 4.16 Rancangan Layar Halaman Pesanan Catering	62
Gambar 4.17 Rancangan Layar Halaman Menu Makanan.....	63
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman Makanan.....	64
Gambar 4.19 Rancangan Layar Halaman Bahan Makanan.....	65
Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman Stok	66
Gambar 4.21 Rancangan Layar Halaman Entry Karyawan	67
Gambar 4.22 Rancangan Layar Halaman Lihat Karyawan.....	68
Gambar 4.23 Rancangan Layar Halaman Lihat Laporan.....	69
Gambar 4.24 Rancangan Layar Halaman Cetak Laporan.....	70
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	71

Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Transaksi.....	72
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Pembayaran.....	73
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Pesanan Catering.....	74
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Menu Makanan.....	75
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Makanan	76
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Bahan Makanan.....	77
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Stok.....	78
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Entry Karyawan	79
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Karyawan.....	80
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Laporan.....	81



DAFTAR TABEL

Table 4.1 Kasir.....	52
Table 4.2 Transaksi.....	52
Table 4.3 Nota	52
Table 4.4 Makanan.....	52
Table 4.5 Punya.....	52
Table 4.6 Stok.....	53
Table 4.7 Manager	53
Table 4.8 Pesanan.....	53
Table 4.9 Ada.....	53
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Kasir	54
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Transaksi.....	55
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Nota	55
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Makanan.....	56
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Punya.....	56
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Stok.....	57
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Manager	57



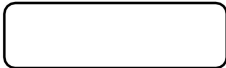

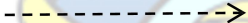


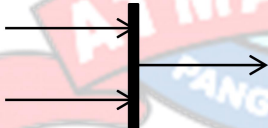
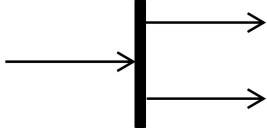
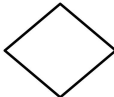
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Nota Pembayaran.....	87
Lampiran A-2 Form Transaksi Harian	88
Lampiran B-1 Nota Pembelian.....	90
Lampiran C-1 Nota	92
Lampiran C-2 Laporan Transaksi Penjualan	93

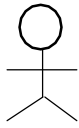
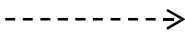








DAFTAR SIMBOL

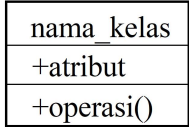



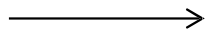

1. Simbol *Activity Diagram*

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 di ambil pada kondisi tertentu.

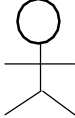
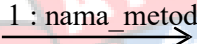
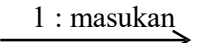
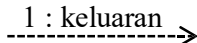
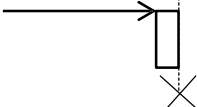
2. Simbol Use Case Diagram

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
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.


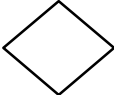


3. Simbol *Class Diagram*

NO	BENTUK SIMBOL	NAMA SIMBOL	FUNGSI SIMBOL
1.		Kelas	Kelas pada struktur sistem
2.		Antarmuka/ <i>interface</i>	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek
3.		Asosiasi/ <i>association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
4.		Asosiasi berarah/ <i>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.		Kebergantungan/ <i>depedency</i>	Relasi antar kelas dengan kebergantungan antar kelas
7.		Agregasi/ <i>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
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.

