

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BUKET  
DAN KADO PADA TOKO UKI *BEEFLORIST* BERBASIS WEB  
DENGAN METODE *WATERFALL***

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



Oleh:

| <b>NIM</b>        | <b>NAMA</b>        |
|-------------------|--------------------|
| <b>2022500062</b> | <b>GLADIS</b>      |
| <b>2022500013</b> | <b>YUSNIAR</b>     |
| <b>2022500050</b> | <b>LORA ANDIKA</b> |

**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 PENJUALAN BUKET  
DAN KADO PADA TOKO UKI BEEFLORIST BERBASIS  
WEB DENGAN METODE *WATERFALL***

| NIM           | NAMA        |
|---------------|-------------|
| 1. 2022500062 | GLADIS      |
| 2. 2022500013 | YUSNIAR     |
| 3. 2022500050 | LORA ANDIKA |

Pangkalpinang, 31 Januari 2024  
Pembimbing Lapangan,

Menyetujui,  
Pembimbing

  
Sujono, S.Kom., M.Kom.  
NIDN 0211037702



Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi

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

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. GLADIS (2022500062)
2. YUSNIAR (2022500013)
3. LORA ANDIKA (2022500050)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 16 Oktober 2023 sampai dengan 31 Januari 2024 dengan baik.

Nama Instansi : Ukiii *Beeflorist*

Alamat : Jl. Raya Desa Jeriji Toboali Bangka Selatan

Toboali, 31 Januari 2024

Pembimbing Lapangan



## ABSTRAK

*Toko Ukiii Beeflorist adalah salah satu usaha yang menyediakan berbagai jenis produk buket dan kado, yang lokasinya di Jalan Raya, Desa Jeriji, lebih tepatnya di Kecamatan Toboali, Kabupaten Bangka Selatan, Kepulauan Bangka Belitung. Saat ini, sistem pemasaran yang dilakukan oleh Toko Ukiii Beeflorist masih belum efektif, penyampaian informasi mengenai detail produk seperti, harga dan stok barang juga sangat minim sehingga membuat proses pelayanan menjadi sangat lambat. Maka perlu diterapkan suatu strategi yang lebih baik, dengan cara mengimplementasikan suatu produk teknologi komunikasi informasi berbasis website yang dapat membantu usaha ini menjadi lebih efektif dalam meningkatkan layanan marketing dan customer support. Penelitian ini akan menggunakan metode waterfall, serta pemodelan sistem dengan UML. Hasil dari penelitian ini sudah disesuaikan dengan kebutuhan Toko Ukiii Beeflorist sehingga dapat mempermudah dalam membangun sebuah sistem yang sudah dirancang dari hasil Analisa penelitian ini.*

**Kata Kunci :** *Beeflorist, SDLC, Waterfall, Website*

## ABSTRACT

*The Ukiii Beeflorist shop is a business that provides various types of bouquet and gift products, which is located on Jalan Raya, Jeriji Village, more precisely in Toboali District, South Bangka Regency, Bangka Belitung Islands. Currently, the marketing system implemented by the Ukiii Beeflorist Store is still not effective, the delivery of information regarding product details such as prices and stock of goods is also very minimal, making the service process very slow. So it is necessary to implement a better strategy, by implementing a website-based information communication technology product that can help this business become more effective in improving marketing and customer support services. This research will use the waterfall method, as well as system modeling using UML. The results of this research have been adapted to the needs of the Ukiii Beeflorist Store so that it can make it easier to build a system that has been designed from the results of this research analysis.*

**Keywords:** *Beeflorist, SDLC, Waterfall, Website*

## KATA PENGANTAR

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

Penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) 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 yang telah membantu baik secara moril maupun material. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya serta kemudahan dan kelancaran bagi penulis dalam Menyusun dan menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek ini.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik secara moril maupun materil.
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, M.M, M.Sc., Ph.D., 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 Sujono, S.Kom, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek, yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan serta arahan kepada kami.
9. Ibu Oki Lestari selaku pemilik Toko Ukiii *Beeflorist*.

10. Teman-teman dan seperjuangan dalam menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek (KP) ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, 31 Januari 2024



## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>   | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>                                   | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>                                    | <b>iii</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>   | <b>iv</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>  | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>  | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>   | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>  | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR SIMBOL .....</b>   | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                       | <b>xvii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                                     | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang .....   | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah .....  | 3           |
| 1.3 Batasan Masalah .....  | 3           |
| 1.4 Tujuan dan Manfaat .....                                       | 3           |
| 1.4.1 Tujuan Penelitian .....                                      | 3           |
| 1.4.2 Manfaat Penelitian .....                                     | 3           |
| 1.5 Sistematika Penelitian .....                                   | 4           |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>                                 | <b>5</b>    |
| 2.1 Perancangan .....  | 5           |
| 2.2 Sistem .....   | 5           |
| 2.3 Informasi .....  | 5           |
| 2.4 Sistem Informasi .....   | 5           |
| 2.5 Buket .....  | 6           |
| 2.6 Toko .....   | 6           |
| 2.7 Web .....  | 6           |
| 2.8 Metodologi <i>Software Development Life Cycle</i> (SDLC) ..... | 6           |
| 2.9 <i>Waterfall</i> .....   | 9           |
| 2.10 Alat Bantu / <i>Tools</i> .....                               | 11          |
| 2.10.1 <i>Definisi Unified Modeling Language</i> (UML) .....       | 11          |
| 2.10.2 <i>Software</i> Pendukung .....                             | 12          |

|                                |   |           |
|--------------------------------|---|-----------|
| 2.11                           | Tinjauan Pustaka .....                  | 13        |
| <b>BAB III ORGANISASI.....</b> |   | <b>15</b> |
| 3.1                            | Tinjauan Organisasi.....                | 15        |
| 3.1.1                          | Struktur Organisasi.....                | 15        |
| 3.1.2                          | Tugas dan Wewenang .....                | 16        |
| <b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>  |   | <b>17</b> |
| 4.1                            | <i>Analysis</i> .....                   | 17        |
| 4.1.1                          | <i>Fase Requirement</i> .....           | 17        |
| 4.1.2                          | Analisa Proses Bisnis .....             | 17        |
| 4.1.3                          | <i>Activity Diagram</i> .....           | 19        |
| 4.1.4                          | Analisis Dokumen .....                  | 24        |
| 4.1.5                          | Identifikasi Kebutuhan .....            | 26        |
| 4.2                            | <i>Design</i> .....                     | 30        |
| 4.2.1                          | <i>Package Diagram</i> .....            | 30        |
| 4.2.2                          | <i>Use Case Diagram</i> .....           | 30        |
| 4.2.3                          | Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> ..... | 32        |
| 4.2.4                          | Rancangan Basis Data.....               | 37        |
| 4.2.5                          | Tabel.....                              | 40        |
| 4.2.6                          | Spesifikasi Basis Data .....            | 42        |
| 4.2.7                          | Struktur Tampilan.....                  | 48        |
| 4.2.8                          | Rancangan Layar.....                    | 49        |
| 4.2.9                          | <i>Sequence Diagram</i> Admin.....      | 66        |
| 4.2.10                         | <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan.....  | 77        |
| 4.2.11                         | <i>Class Diagram</i> .....              | 83        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>      |   | <b>84</b> |
| 5.1                            | Kesimpulan.....                         | 84        |
| 5.2                            | Saran.....                              | 84        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>    |   | <b>85</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>           |   | <b>87</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Representasi grafis dari berbagai tahapan SDLC .....    | 7  |
| Gambar 2. 2 Metode Waterfall .....                                  | 10 |
| Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Toko Ukiii Beeflorist .....         | 15 |
| Gambar 4. 1 Proses Pencatatan Data Barang .....                     | 19 |
| Gambar 4. 2 Proses Pencatatan Data Pelanggan .....                  | 20 |
| Gambar 4. 3 Proses Penjualan Barang Secara Langsung .....           | 21 |
| Gambar 4. 4 Proses Penjualan Barang Secara Tidak Langsung .....     | 22 |
| Gambar 4. 5 Proses Pencatatan Laporan Penjualan .....               | 23 |
| Gambar 4. 6 Package Diagram .....                                   | 30 |
| Gambar 4. 7 Use Case Diagram Admin .....                            | 30 |
| Gambar 4. 8 Use Case Diagram Laporan Penjualan .....                | 31 |
| Gambar 4. 9 Use Case Diagram Pelanggan .....                        | 31 |
| Gambar 4. 10 Entity Relationship Diagram (ERD) .....                | 37 |
| Gambar 4. 11 Transformasi ERD ke LRS .....                          | 38 |
| Gambar 4. 12 Logical Record Structure (LRS) .....                   | 39 |
| Gambar 4. 13 Struktur Tampilan .....                                | 48 |
| Gambar 4. 14 Rancangan Layar Login Admin .....                      | 49 |
| Gambar 4. 15 Rancangan Layar Halaman Utama Admin .....              | 50 |
| Gambar 4. 16 Rancangan Entry Data Barang .....                      | 50 |
| Gambar 4. 17 Rancangan Layar Tambah Data Barang .....               | 51 |
| Gambar 4. 18 Rancangan Layar Edit Data Barang .....                 | 51 |
| Gambar 4. 19 Rancangan Layar Lihat Data Barang .....                | 52 |
| Gambar 4. 20 Rancangan Layar Tambah Data Pelanggan .....            | 52 |
| Gambar 4. 21 Rancangan Layar Edit Data Pelanggan .....              | 53 |
| Gambar 4. 22 Rancangan Layar Entry Pesanan Online .....             | 54 |
| Gambar 4. 23 Rancangan Layar Detail Pesanan Online .....            | 54 |
| Gambar 4. 24 Rancangan Layar Entry Pesanan Langsung .....           | 55 |
| Gambar 4. 25 Rancangan Layar Detail Pesanan Langsung .....          | 55 |
| Gambar 4. 26 Rancangan Layar Pilih Barang Pesanan Langsung .....    | 56 |
| Gambar 4. 27 Rancangan Layar Entry Lihat Barang .....               | 56 |
| Gambar 4. 28 Rancangan Layar Entry Pembayaran .....                 | 57 |
| Gambar 4. 29 Rancangan Layar Bukti Pembayaran .....                 | 57 |
| Gambar 4. 30 Rancangan Layar Entry Nota .....                       | 58 |
| Gambar 4. 31 Rancangan Layar Cetak Nota .....                       | 58 |
| Gambar 4. 32 Rancangan Layar Lihat Laporan Penjualan Online .....   | 59 |
| Gambar 4. 33 Rancangan Layar Cetak Penjualan Online .....           | 59 |
| Gambar 4. 34 Rancangan Layar Lihat Laporan Penjualan Langsung ..... | 60 |
| Gambar 4. 35 Rancangan layar Cetak Laporan Penjualan Langsung ..... | 60 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4. 36 Rancangan Halaman Utama Pelanggan.....         | 61 |
| Gambar 4. 37 Rancangan Layar Login Pelanggan.....           | 61 |
| Gambar 4. 38 Rancangan Layar Registrasi Pelanggan.....      | 62 |
| Gambar 4. 39 Rancangan Layar Lihat Barang.....              | 62 |
| Gambar 4. 40 Rancangan Layar Lihat Data Barang.....         | 63 |
| Gambar 4. 41 Rancangan Layar Beli Barang.....               | 63 |
| Gambar 4. 42 Rancangan Layar Pesanan.....                   | 64 |
| Gambar 4. 43 Rancangan Layar Checkout Pesanan.....          | 64 |
| Gambar 4. 44 Rancangan Layar Data Pembayaran Pelanggan..... | 65 |
| Gambar 4. 45 Sequence Diagram Login Admin.....              | 66 |
| Gambar 4. 46 Sequence Diagram Entry Barang.....             | 67 |
| Gambar 4. 47 Sequence Diagram Lihat Data Pelanggan.....     | 68 |
| Gambar 4. 48 Sequence Diagram Pesanan Online.....           | 69 |
| Gambar 4. 49 Sequence Diagram Pesanan Langsung.....         | 70 |
| Gambar 4. 50 Sequence Diagram Lihat Barang.....             | 71 |
| Gambar 4. 51 Sequence Diagram Entry Pembayaran.....         | 72 |
| Gambar 4. 52 Sequence Diagram Bukti Pembayaran.....         | 73 |
| Gambar 4. 53 Sequence Diagram Cetak Nota.....               | 74 |
| Gambar 4. 54 Sequence Diagram Laporan Penjualan Online..... | 75 |
| Gambar 4. 55 Sequence Diagram Penjualan Langsung.....       | 76 |
| Gambar 4. 56 Sequence Diagram Registrasi Pelanggan.....     | 77 |
| Gambar 4. 57 Sequence Diagram Login Pelanggan.....          | 78 |
| Gambar 4. 58 Sequence Diagram Lihat Barang Pelanggan.....   | 79 |
| Gambar 4. 59 Sequence Diagram Beli Barang.....              | 80 |
| Gambar 4. 60 Sequence Diagram Pesanan Pelanggan.....        | 81 |
| Gambar 4. 61 Sequence Diagram Data Pembayaran.....          | 82 |
| Gambar 4. 62 Class Diagram.....                             | 83 |


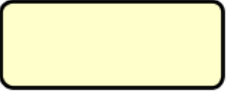



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 4. 1 Tabel Admin.....                              | 40 |
| Tabel 4. 2 Tabel Pelanggan.....                          | 40 |
| Tabel 4. 3 Tabel Pesanan .....                           | 40 |
| Tabel 4. 4 Tabel Ada.....                                | 40 |
| Tabel 4. 5 Tabel Barang.....                             | 40 |
| Tabel 4. 6 Tabel Pilih.....                              | 41 |
| Tabel 4. 7 Tabel Pilihan Langsung .....                  | 41 |
| Tabel 4. 8 Tabel Pembayaran.....                         | 41 |
| Tabel 4. 9 Tabel Nota.....                               | 41 |
| Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data Admin.....            | 42 |
| Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....       | 43 |
| Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....          | 43 |
| Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Ada .....             | 44 |
| Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Barang .....          | 45 |
| Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Pilih .....           | 45 |
| Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Pesanan Langsung..... | 46 |
| Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Pembayaran .....      | 47 |
| Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Nota.....             | 47 |

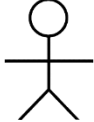




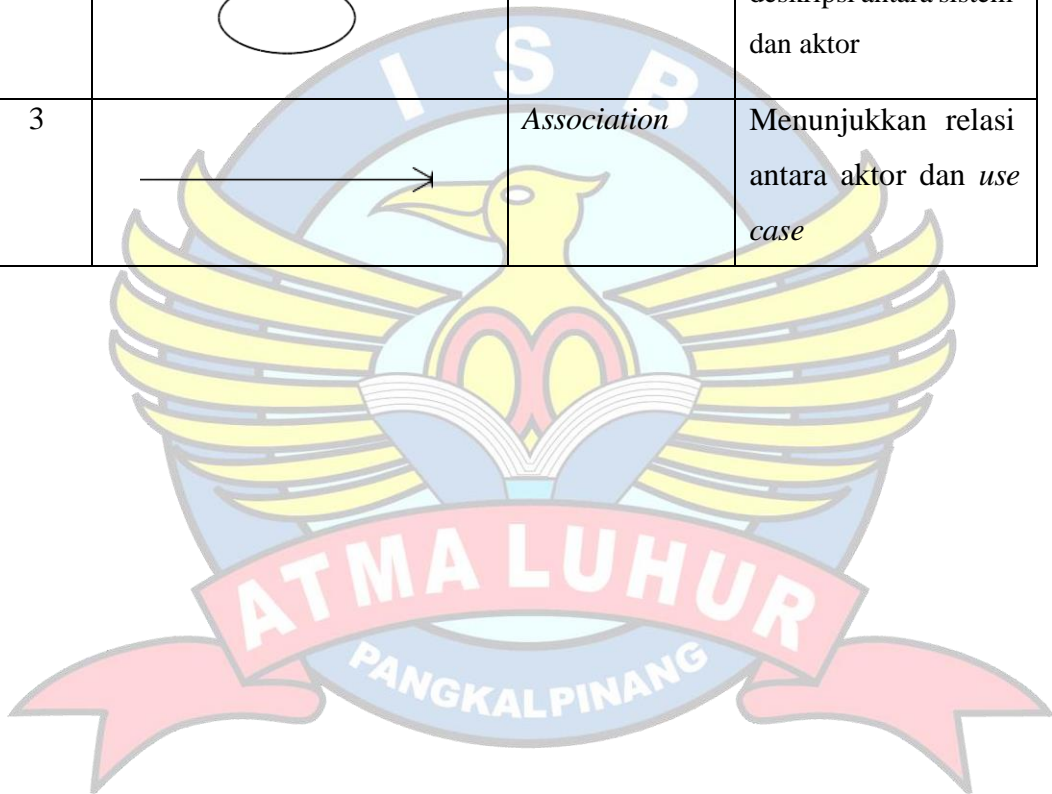
## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*


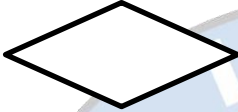

| No | Gambar  | Nama                    | Keterangan   |
|----|---|-------------------------|--|
| 1  |    | <i>Start Point</i>      | Menyatakan bahwa sebuah objek dibentuk atau diawali.   |
| 2  |    | <i>Activity</i>         | Menyatakan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.       |
| 3  |   | <i>Decision</i>         | Menunjukkan penggambaran suatu keputusan/tindakan yang harus di ambil pada kondisi tertentu. |
| 4  |  | <i>State Transition</i> | Digunakan untuk menunjukkan urutan perpindahan kontrol antara <i>state</i>                   |
| 5  |  | <i>End Point</i>        | Menyatakan bahwa sebuah objek dibentuk atau diakhiri.  |

### Simbol Use Case Diagram

| No | Gambar  | Nama               | Keterangan  |
|----|---|--------------------|---|
| 1  |  | <i>Actor</i>       | Menggambarkan <i>user</i> /pengguna                 |
| 2  |  | <i>Use case</i>    | Menunjukkan deskripsi antara sistem dan aktor       |
| 3  |  | <i>Association</i> | Menunjukkan relasi antara aktor dan <i>use case</i> |




**Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)**

| No | Gambar  | Nama    | Keterangan   |
|----|---|---------|--|
| 1  |  | Entitas | Menggambarkan suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam sistem       |
| 2  |  | Relasi  | menggambarkan hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda         |
| 3  |  | Garis   | Digunakan sebagai penghubung antara relasi dan entitas dengan atribut. |

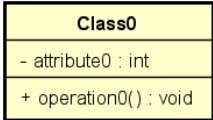




### Simbol *Sequence Diagram*

| No | Gambar  | Nama                   | Keterangan   |
|----|---|------------------------|--|
| 1  |    | Aktor                  | Menggambarkan <i>user</i> /pengguna  |
| 2  |    | <i>Entity</i>          | Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem  |
| 3  |    | <i>Boundary</i>        | Menghubungkan antara <i>user</i> dengan sistem   |
| 4  |   | <i>Control</i>         | Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem. |
| 5  |  | <i>Object Message</i>  | Menggambarkan antara hubungan dan object yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi   |
| 6  |  | <i>Message to self</i> | Menggambarkan pesan atau hubungan dan <i>object</i> yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi  |

|   |   |                 |   |
|---|---|-----------------|---|
| 7 |  | <i>Lifeline</i> | Garis titik-titik yang berhubungan dengan objek |
|---|---|-----------------|---|

### Simbol *Class Diagram*

| No | Gambar  | Nama               | Keterangan  |
|----|---|--------------------|---|
| 1  |    | <i>Class</i>       | Menggambarkan keadaan (atribut atau property) dari suatu objek.                       |
| 2  |  | <i>Association</i> | Menggambarkan relasi antar kelas pada suatu objek                                     |
| 3  |  | <i>Aggregation</i> | Menggambarkan bahwa suatu objek memiliki relasi antar kelas dengan makna semua bagian |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Lampiran A- 1 Nota.....               | 87 |
| Lampiran A- 2 Laporan Penjualan ..... | 88 |
| Lampiran B- 1 Data Barang .....       | 89 |
| Lampiran B- 2 Data Pelanggan .....    | 90 |
| Lampiran B- 3 Pembayaran.....         | 91 |
| Lampiran B- 4 Pesanan .....           | 92 |

