

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA
BERLIAN *CELL***

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM

1. 1722500142

2. 2022500022

3. 2022500006

NAMA

GUSTI RINALDI PUTRA

NESSA NOVITA UTAMI

AYU PARWASI

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS 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 : **SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA BERLIAN
CELL**

NIM

1. 1722500142
2. 2022500022
3. 2022500006

NAMA

GUSTI RINALDI PUTRA
NESSA NOVITA UTAMI
AYU PARWASI

Menyetujui,
Pembimbing

Okkita Rizan, M.Kom
NIDN 0211108306

Pangkalpinang, 29 Februari 2024
Pembimbing Lapangan,

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Gusti Rinaldi Putra (1722500142)
2. Nessa Novita Utami (2022500022)
3. Ayu Parwasi (2022500006)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **10 Oktober 2023** sampai dengan **29 Februari 2024** dengan baik.

Nama Instansi : Berlian *Cell*

Alamat : Jalan Raya Payung, Desa Kerantai, RT
001 RW 001, Kecamatan Sungai Selan,
Kabupaten Bangka Tengah

Bangka Tengah, 29 Februari 2024

Pembimbing Lapangan



ABSTRAK

Penggunaan Smartphone telah menjadi kebutuhan sehari-hari oleh masyarakat luas, dengan adanya pulsa maupun kuota sebagai pelengkap kebutuhan penggunaan smartphone, sehingga menjadi ladang bisnis bagi pengusaha dalam mengikuti perkembangan zaman yang terjadi sekarang. Melihat potensi berkembangnya teknologi saat ini Owner membuka sebuah bisnis konter celluler. Terbatasnya pelanggan yang dapat dijangkau oleh Berlian Cell serta laporan manual yang sederhana dan rawan terjadi kesalahan membuat peneliti menyarankan dibutuhkan sebuah Sistem informasi penjualan yang berguna mempermudah dalam melakukan pencatatan dan pembukuan transaksi jual beli, serta sistem ini dapat dijadikan sebuah sistem penjualan secara online yang dapat menjangkau pembeli secara luas tanpa pembeli harus datang ke konter untuk melakukan transaksi pembelian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode OOAD (Object Oriented Analysis Design) sebagai metode pengembangannya, dan menggunakan model prototype sebagai model pengembangan sistemnya. Sementara untuk tools pengembangan sistem peneliti memilih UML (Unified Modelling Language) untuk mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan sistemnya. Sistem Informasi ini memudahkan pelanggan dalam melakukan pembelian, Dengan adanya sistem penjualan pada Berlian Cell ini, dapat menjangkau lebih banyak pelanggan diluar alamat Berlian Cell Sendiri, Sistem ini dapat membantu Owner dan Pegawai dalam pembuatan laporan dan pengecekan barang.

Kata Kunci : Sistem Informasi Penjualan, OOAD, Prototype



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi 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, dengan 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, M.M., 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 ISB Atma Luhur.
8. Bapak Okkita Rizan, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing ISB Atma Luhur.
9. Bapak/Ibu Riska Berlian selaku Pembimbing Lapangan Kuliah Praktek

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, Amin.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Sistem Informasi	6
2.2 Penjualan.....	6
2.3 Website.....	7
2.4 Model \Prototype	7
2.5 <i>OOAD (Object Oriented Analysis Design)</i>	9
2.6 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	10
2.6.1 <i>Use Case Diagram</i>	10
2.6.2 <i>Class Diagram</i>	12
2.6.3 <i>Sequence Diagram</i>	12
2.6.4 <i>Activity Diagram</i>	12
2.7 <i>MySQL</i>	12
2.8 <i>XAMPP</i>	12
2.9 <i>Tools</i> Pendukung.....	13
2.9.1 <i>Entity Relationship diagram (ERD)</i>	13
2.9.2 <i>Logical Record Structur (LRS)</i>	13
2.9.3 Transformasi ERD ke LRS.....	13
2.9.4 Tabel/Relasi.....	14
2.9.5 Spesifikasi Basis Data	14
2.10 Penelitian Terdahulu	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Profil	20
3.2 Sejarah Organisasi.....	20
3.3 Struktur Organisasi	22

3.4 Tugas & Wewenang.....	22
BAB IV PEMBAHASAN	24
4.1 Analisa Proses Bisnis	29
4.1.1 Proses Bisnis Pencatatan Data Barang	24
4.1.2 Proses Bisnis Transaksi Penjualan	24
4.1.3 Proses Bisnis Laporan Penjualan.....	24
4.2 <i>Activity Diagram</i>	25
4.3 Analisa Keluaran.....	28
4.4 Analisa Masukkan.....	29
4.5 Analisa Kebutuhan.....	30
4.6 <i>Package Diagram</i>	31
4.7 <i>Use Case Diagram</i>	35
4.7.1 <i>Use Case Diagram Admin</i>	35
4.8.2 <i>Use Case Diagram Pelanggan</i>	36
4.8 Deskripsi Use Case	37
4.9 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	44
4.10 Transformasi ERD ke <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	45
4.11 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	46
4.12 Tabel	47
4.13 Spesifikasi Basis Data.....	49
4.14 Rancangan Antar Muka	57
4.14.1 Rancangan Keluaran.....	57
4.14.2 Rancangan Masukkan.....	58
4.14.3 Rancangan Layar	60
4.14.4 <i>Sequence Diagram</i>	73
BAB V PENUTUP.....	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN A ANALISA KELUARAN.....	92
LAMPIRAN B ANALISA MASUKKAN	95
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....	98
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKKAN.....	101
LAMPIRAN E LEMBAR BERITA ACARA KONSULTASI	103
LAMPIRAN F LEMBAR BERITA ACARA KUNJUNGAN	105
LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN RISET	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Prototype.....	8
Gambar 2.2 Simbol Use Case	10
Gambar 2.3 Simbol Aktor.....	11
Gambar 2.4 Simbol Asosiasi.....	12
Gambar 3.1 Tampak Depan Berlian Cell.....	21
Gambar 3.2 Tampak Aksesoris.....	21
Gambar 3.2 Tampak kartu Perdana dan Paket.....	21
Gambar 4.1 Activity Diagram Pencatatan Data Barang	25
Gambar 4.2 Activity Diagram Transaksi Penjualan	26
Gambar 4.3 Activity Diagram Laporan Penjualan.....	27
Gambar 4.4 Package Diagram	35
Gambar 4.5 Use case Diagram Master Admin.....	35
Gambar 4.6 Use case Diagram Transaksi Admin	35
Gambar 4.7 Use case Diagram Laporan	36
Gambar 4.8 Use case Diagram Transaksi Pelanggan	36
Gambar 4.9 Entity Relationship Diagram.....	44
Gambar 4.10 ERD ke Logical Record Structure (LRS).....	45
Gambar 4.11 Logical Record Structure (LRS)	46
Gambar 4.12 Rancangan Layar Halaman Daftar	60
Gambar 4.13 Rancangan Layar Halaman Utama.....	61
Gambar 4.14 Rancangan Layar Pilih produk.....	62
Gambar 4.15 Rancangan Layar Halaman keranjang	63
Gambar 4.16 Rancangan Layar Data Pesanan	64
Gambar 4.17 Rancangan Layar Halaman Form Bayar	65
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman Data Pembayaran	65
Gambar 4.19 Rancangan Layar Halaman Data Pengiriman	66
Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman Dashboard Admin	66
Gambar 4.21 Rancangan Layar Halaman Pelanggan.....	67
Gambar 4.22 Rancangan Layar Halaman Kategori	67
Gambar 4.23 Rancangan Layar Halaman Data Produk	68
Gambar 4.24 Rancangan Layar Halaman Data Transaksi Pesanan	68
Gambar 4.25 Rancangan Layar Halaman Nota	69
Gambar 4.26 Rancangan Layar Halaman Data Pembayaran	70
Gambar 4.27 Rancangan Layar Halaman Data Pengiriman	70
Gambar 4.28 Halaman Tanggal Laporan Penjualan	71
Gambar 4.29 Rancangan Layar Halaman Cetak Nota Pembelian	71
Gambar 4.30 Rancangan Layar Halaman Cetak Pesanan.....	72
Gambar 4.31 Sequence Diagram Login Admin.....	73
Gambar 4.32 Sequence Diagram Pelanggan.....	74
Gambar 4.33 Sequence Diagram Produk.....	75
Gambar 4.34 Sequence Diagram Kategori	76
Gambar 4.35 Sequence Diagram Pesanan	77

Gambar 4.36 Sequence Diagram Nota.....	78
Gambar 4.37 Sequence Diagram Pembayaran.....	79
Gambar 4.38 Sequence Diagram Pengiriman.....	80
Gambar 4.39 Sequence Diagram Laporan Penjualan	81
Gambar 4.40 Sequence Diagram Daftar	82
Gambar 4.41 Sequence Diagram Login Pelanggan	93
Gambar 4.42 Sequence Diagram Halaman Pesanan.....	84
Gambar 4.43 Sequence Diagram Halaman Pembayaran	85
Gambar 4.44 Sequence Diagram Halaman Data Pembayaran.....	86
Gambar 4.45 Sequence Diagram Halaman Pengiriman	87



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 4.1 Tabel Admin	47
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan.....	47
Tabel 4.3 Tabel Pesanan	47
Tabel 4.4 Tabel Pembayaran.....	47
Tabel 4.5 Tabel Pengiriman.....	47
Tabel 4.6 Tabel Ada.....	48
Tabel 4.7 Tabel Produk.....	48
Tabel 4.8 Tabel Bayar.....	48
Tabel 4.9 Tabel Nota.....	48
Tabel 4.10 Tabel Kategori	48
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Admin.....	49
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	50
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	51
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	52
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	52
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Ada.....	53
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Produk.....	54
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Bayar.....	55
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Nota.....	56
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	56



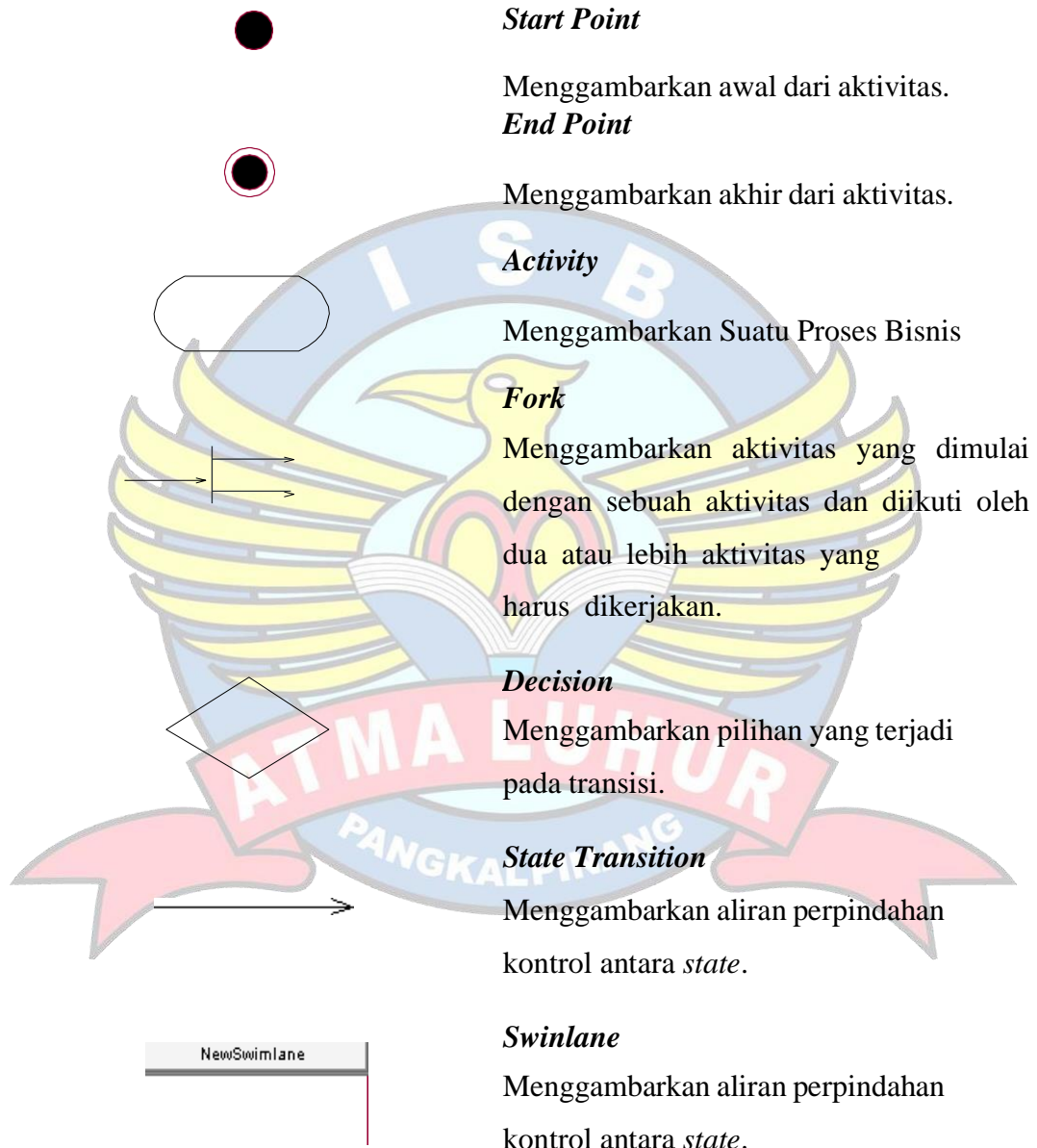
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Nota Pembayaran	93
Lampiran A-2 Laporan Penjualan.....	94
Lampiran B-1 Data Barang	96
Lampiran B-2 Nota Pembelian Barang.....	97
Lampiran C-1 Bukti Pesanan	99
Lampiran C-2 Bukti Nota	99
Lampiran C-3 Laporan Penjualan.....	100
Lampiran D-1 Data Kategori	102
Lampiran D-2 Data Produk.....	102
Lampiran E-1 Lembar Berita Acara Konsultasi	104
Lampiran E-2 Lembar Berita Acara Kunjungan.....	106
Lampiran F-1 Surat Pengantar Riset.....	108



DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



Simbol Use Case Diagram



Actor

Sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.

Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Asociation

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case



Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity

Menunjukkan objek-objek dasar yang terkait didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

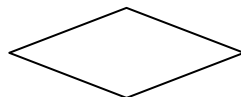


Relationship

Adalah hubungan terjadi antara satu atau lebih entity

Garis

Menghubungkan entity dengan Relationship



Simbol Sequence Diagram



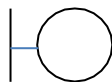
Actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (Struktur data dari sebuah sistem)



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Control

Digunakan untuk mengontrol kelas dari Form layar kelas *control*, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas.

Message()

Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan

Message to self

Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri



Loop

Menggambarkan Perulangan dalam sequence



