

**SISTEM INFORMASI PELAYANAN PELANGGAN
PADA KAFE SEKEJAP KOPI**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh:

NIM
2022500085
2022500113
2022500074

NAMA
Wi'am Arif Hidayat
Ega Junian Dari
Manda Devanti

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

SISTEM INFORMASI PELAYANAN PELANGGAN PADA KAFE SEKEJAP KOPI

LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Diajukan untuk melengkapi laporan kegiatan



Oleh:

NIM
2022500085
2022500113
2022500074

NAMA
Wi'am Arif Hidayat
Ega Junian Dari
Manda Devanti

**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 : **SISTEM INFORMASI PELAYANAN PELANGGAN PADA
KAFFE SEKEJAP KOPI**

NIM	NAMA
1. 2022500085	WI'AM ARIF HIDAYAT
2. 2022500113	EGA JUNIAN DARI
3. 2022500074	MANDA DEVANTI

Menyetujui,
Pembimbing

Pangkalpinang, 29 Februari 2024
Pembimbing Lapangan,

Sujono, M.Kom.
NIDN 021103770



Jeffri...

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom.
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

- | | |
|-----------------------|--------------|
| 1. Wi'am Arif Hidayat | (2022500085) |
| 2. Ega Junian Dari | (2022500113) |
| 3. Manda Devanti | (2022500074) |

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **20 September 2023** sampai **29 Februari 2024** dengan baik.

Nama Instansi : Kafe Sekejap Kopi
Alamat : Depan TK Taman Safalaq, Jl. M Saleh Zainudin, Air Salemba,
Gabek, Pangkal Pinang City, Bangka Belitung

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

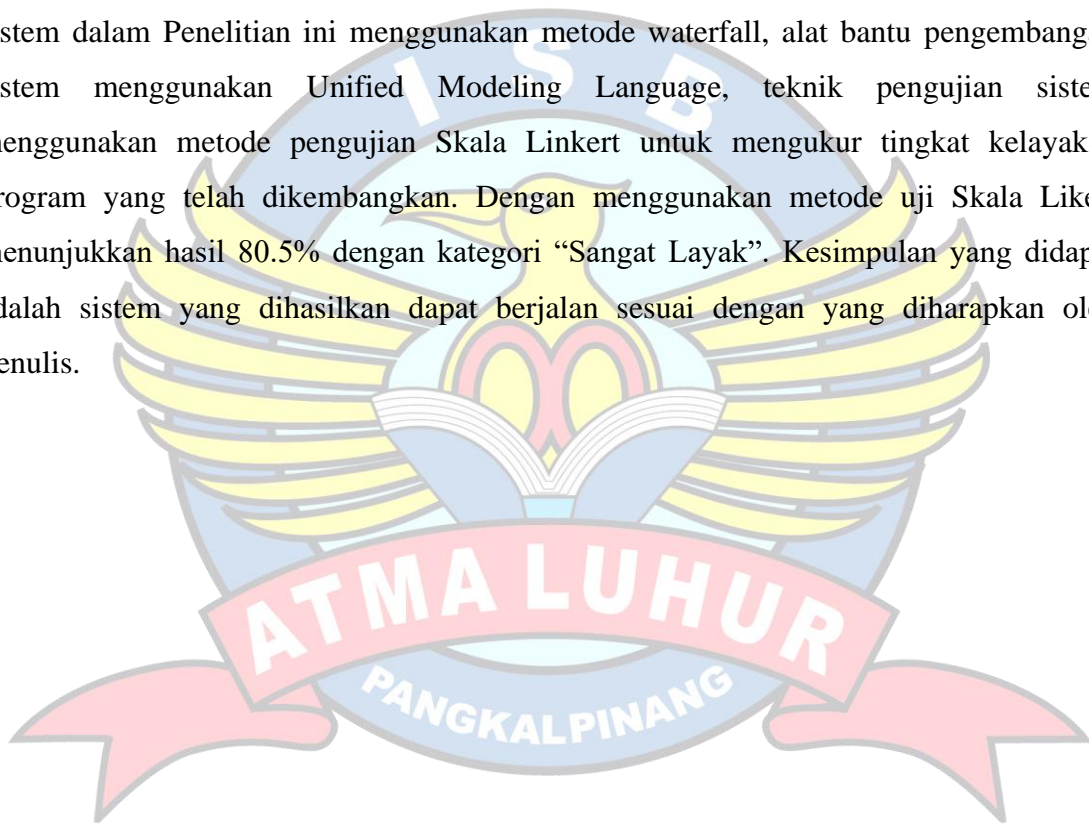
Pembimbing Lapangan



Jeffri Sugawara

ABSTRAK

E-menu merupakan aplikasi yang dapat mengelola pesanan pelanggan sehingga dapat memudahkan baik pemilik café dan pelanggan dalam melakukan aktivitas pemesanan menu. Tujuan dari Penelitian ini adalah membangun suatu sistem informasi e-menu berbasis web mobile yang dapat membantu dalam proses pelayanan dan penjualan pada Kafe Raego. Dalam penerapannya pembuatan website ini menggunakan metode progressive web application sehingga aplikasi web yang telah dikembangkan dapat terinstal ke perangkat smartphone pengguna atau konsumen. Metode pengembangan sistem dalam Penelitian ini menggunakan metode waterfall, alat bantu pengembangan sistem menggunakan Unified Modeling Language, teknik pengujian sistem menggunakan metode pengujian Skala Linkert untuk mengukur tingkat kelayakan program yang telah dikembangkan. Dengan menggunakan metode uji Skala Likert menunjukkan hasil 80.5% dengan kategori “Sangat Layak”. Kesimpulan yang didapat adalah sistem yang dihasilkan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan oleh Penulis.



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Allamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas berkat, hidayah ramat dan ridho-nya, kami dapat menyelesaikan program kuliah praktek di kafe SEKEJAP KOPI Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung ini dengan baik dan dapat menyelesaikan laporan tepat pada waktunya.

Laporan ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk melaksanakan program Kuliah Praktek pada semester VII (tujuh) di Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur Pangkalpinang, Kepulauan Bangka Belitung dalam tahun akademik 2022/2023. Penyusunan laporan ini sesuai dengan intruksi dan arahan dari Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur yang mencakup segala aktivitas pekerjaan yang telah dilakukan oleh kami selaku Ketua tim selama mengikuti program pembuatan program di Kafe Sekejap kopi Pangkalpinang Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

Dalam penyusunan Laporan Kuliah Praktek ini, saya mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia ini
2. Kepada Bapak dan Ibu saya tercinta yang telah mendukung penulis baik moral maupun materi.
3. Bapak Drs. 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. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Bapak Sujono, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.
9. Bapak Jeffri Sukmagara selaku Pemilik Sekejap Kopi.

Semoga dapat menjadi amal kebaikan dalam berbagai ilmu selama proses Kuliah Praktek di Sekejap kopi Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung ini dan

mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT yang dapat kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih serta ilmu dan pengalaman yang diberikan dapat berguna untuk kedepannya nanti. Dalam penyusunan laporan ini, masih begitu banyak kekurangan dari apa yang telah kami sampaikan.

Oleh karena itu, kami berharap saran dan kritiknya agar tercipta laporan yang lebih baik lagi dalam kesempatan yang mendatang. Serta laporan ini semoga bisa berguna sebagai referensi mahasiswa ISB Atma Luhur yang akan mengikuti Kuliah Praktek. Demikian yang dapat kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Pangkalpinang, 29 Februari 2024



Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR SIMBOL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
Latar belakang.....	2
Rumusan Masalah.....	3
Batasan masalah.....	3
Manfaat dan Tujuan penelitian	3
Metode Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Mejelaskn landasan teori.....	4
2.2 Jelaskan konsep metode dan tools	5
2.3 Sumber rujukan.....	5

BAB III ORGANISASI	6
3.1 Deskripsi Instasi.....	6
3.2 Sejarah Singkat Sekejap kopi.....	7
3.3 Struktur Organisasi	8
3.4 Gambar Dan Penjelasan.....	9
BAB IV PEMBAHASAN	13
4.1 Analisa Masalah.....	13
4.2 Analisis Sistem Berjalan.....	14
4.3 Analisis Sistem Usulan	17
4.4 Sistem Usulan	20
4.5 Rancangan Layar	26
BAB V PENUTUP.....	32
5.1. kesimpulan.....	32
5.2. Saran	32
DAFTAR PUSTAKA.....	33
LAMPIRAN SURAT KETERANGAN PERMOHONAN KP	34
LEMBARAN SURAT KETERANGAN BALASAN KP	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: A-1 Laporan keuangan	40
Lampiran 3: B-1 Nota Pembelian stok.....	41
Lampiran 4: B-2 Daftar Harga menu	42
Lampiran 5: Lembar berita acara konsultasi.....	43
Lampiran 6: Berita acara kunjungan KP.....	44



DAFTAR GAMBAR







Gambar 3.1 : Struktur Organisasi	8
Gambar 3.2 : Kafe sekejap kopi tampak depan	9
Gambar 3.3 : Kafe sekejap kopi tampak samping	10
Gambar 3.4 : Kafe sekejap kopi tampak dalam	10
Gambar 3.5 : Kafe sekejap kopi Area Barista.....	11
Gambar 3.6 : Kafe sekejap kopi Area Tempat Melihat menu	12
Gambar 4.1 : <i>Activity Diagram Berjalan Pemesanan Menu</i>	15
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram Berjalan Pembayaran</i>	16
Gambar 4.3 : <i>Usecase Diagram Sistem Pemesanan Menu</i>	18
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram Pemesanan</i>	20
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram Pembayaran</i>	21
Gambar 4.6 : <i>Sequence Diagram Pesan menu</i>	22
Gambar 4.7 : <i>Sequence Diagram Konfirmasi Chef</i>	23
Gambar 4.8 : <i>Sequence Diagram Cek Tagihan</i>	24
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Website Pelanggan.....	28
Gambar 4.11 : Halaman Pilihan Menu	28
Gambar 4.12 : Pilih Pesanan dan Jumlah Pesanan Konfirmasi Jumlah Pesanan.....	30
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Selesai Pemesanan	31
Gambar 4.14 : Halaman Tambah Karyawan.....	31
Gambar 4.15 : Halaman Antrian Pesanan.....	32
Gambar 4.16 : Kelola Menu Website Tersedia/Habis	32

Gambar 4.17 : Rancangan *List* Konfirmasi Tagihan Tiap Meja.....33




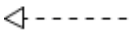
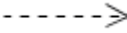

Gambar 4.18 : Rancangan Layar Laporan Selesai Pembayaran33




DAFTAR SIMBOL

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

Gambar 1. Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya






Gambar 2. Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

Gambar 3. Simbol *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>State</i>	Nilai atribut dan nilai link pada suatu waktu tertentu, yang dimiliki oleh suatu objek.
2		<i>Initial Pseudo State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
3		<i>Final State</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
4		<i>Transition</i>	Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbaharui satu atau lebih nilai atributnya
5		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

Gambar 4. Simbol *StateChart Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actifity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Actifity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Gambar 5. Simbol Activity Diagram

