

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN PADA CV. DUTA COMPUTER BERBASIS
WEBSIITE**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



OLEH :

NIM	NAMA
1. 1422500165	SAGES
2. 1422500011	RIAN
3. 1422500215	HENDRIAN SETIADI

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2017/2018**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI PENJUALAN PADA CV.DUTA
COMPUTER BERBASIS WEBSITE

1. 1422500011 RIAN
2. 1422500165 SAGES
3. 1422500215 HENDRIAN SETIADI

Menyetujui,
Pembimbing

Pangkalpinang, 28 Desember 2017
Pembimbing Lapangan


Elly Yanuarti, S.Kom, M.Kom

NIDN 0218018402


Meta Supika

Mengetahui
Ketua Program Studi Sistem Informasi


Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom

NIDN 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

- | | |
|---------------------|--------------|
| 1. Rian | : 1422500011 |
| 2. Sages | : 1422500165 |
| 3. Hendrian Setiadi | : 1422500215 |

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 28 Oktober 2017 sampai dengan 28 Desember 2017 dengan baik.

Nama Instansi : CV. Duta Computer

Alamat : Jl. Depati Hamzah, No 272, semabung
lama, bukit intan, Kota Pangkalpinang.

Pembimbing Praktek

Tanggal 27 Desember 2017


DUTA BINTANG
Meta Supika

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, Karena atas karunianya lah penulis dapat menyelesaikan Kuliah Praktek (KP) ini dengan judul “ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA CV.DUTA *COMPUTER* BERBASIS *WEBSITE*”.

Penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) ini jauh dari kata sempurna, maka perlu disadari bahwa masih banyak kelemahan dan kekurangan dalam penyusunan Kuliah Praktek (KP) ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan demi kesempurnaan dan perbaikan untuk kesempatan berikutnya. Dengan segala keterbatasan penulis menyadari pula bahwa laporan kerja 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 didunia.
2. Bapak Dr. Moejiono, M Se selaku ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Okkita Rizan, M.Kom Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Elly Yanuarty, S.Kom, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Pelaksanaan Kuliah Praktek.
5. Ibu Meta Supika selaku Pembimbing Lapangan Dalam Kerja Praktek.
6. Staf dan Karyawan CV.Duta *Computer* yang telah memberikan dukungan kepada kami untuk dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek.
7. Serta keluarga dan teman-teman seperjuangan dalam membuat Laporan Kerja Praktek ini, kiranya Laporan kerja praktek akan bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan membuat Laporan Kerja Praktek yang sama.

Kami menyadari bahwa Laporan Kuliah Praktek (KP) ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak yang terkait akan senantiasa diterima dengan senang hati. Dan juga besar harapan penulis semoga Laporan Kuliah Praktek (KP) ini dapat bermanfaat bagi semua

pihak yang ingin memperdalam ilmu tentang sistem informasi khususnya dibidang penjualan berbasis *website*. Akhir kata kami mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penulisan Laporan Kuliah Praktek (KP) ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memrlukannya.

Pangkalpinang, 28 Desember 2017

Penulis

ABSTRACT

Duta Computer merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang servis dan penjualan alat-alat komputer. Sistem penjualan yang ada di Duta Computer saat ini masih bersifat konvensional yaitu pelanggan harus datang langsung ke toko untuk mendapatkan informasi tentang produk-produk yang ada di Duta Computer dimana hal tersebut dapat menyita waktu pelanggan yang berada jauh dari toko Duta Computer disamping itu masih kurangnya bentuk area pemasaran Duta Computer sehingga menyebabkan pemasaran hanya terbatas pada wilayah Pangkalpinang saja. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dirancang suatu sistem informasi penjualan berbasis website penjualan dengan model waterfall dan menggunakan metode berorientasi objek. Tujuan dari pembuatan website penjualan ini adalah untuk membantu meningkatkan pemasaran produk, agar dapat melakukan pemesanan secara online dan dapat memberikan informasi mengenai produk terbaru melalui halaman website.

Kata Kunci : Duta Computer, Website Penjualan, Waterfall, Penjualan.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN KP	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitaian	3
14.1 Manfaat Penelitian.....	3
14.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Penelitian	4
1.5.2 Tools/Alat Bantu.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Sistem Informasi.....	5
2.1.1 Konsep Dasar Sistem	5
2.1.2 Konsep Dasar Informasi.....	5
2.1.3 Sistem Informasi	5
2.2 Konsep Dasar Penjualan	6
2.3 Model Waterfall.....	6

2.4	Unified Modeling Language (UML)	7
2.4.1	Activity Diagram	8
2.4.2	Use Case Diagram	8
2.4.3	Package Diagram	9
2.4.4	Class Diagram	9
2.4.5	Sequence Diagram	10
2.5	Perancangan Sistem Berorientasi Objek	10
2.6	Perancangan Sistem Berbasis Data	10
2.6.1	Entity Relationship Diagram (ERD)	10
2.6.2	Logical Record Structure (LRS)	12
2.6.3	Tabel/Relasi	13
2.6.4	Spesifikasi Basis Data	13
2.7	Perancangan Lunak Pendukung	13
2.7.1	Adobe Photoshop	13
2.7.2	Sublime Text	13
2.7.3	Personal Home Page (PHP)	14
2.7.4	PhpMyAdmin	14
2.7.5	MySQL	14
2.7.6	XAMPP	15
2.7.7	Internet	15
2.7.8	Word Wide Web (WWW)	15
2.7.9	Domain	16
2.7.10	Hosting	16
2.8	Tinjauan Studi Penelitian	16

BAB III ORGANISASI

3.1	Sejarah Singkat Cv. Duta <i>Computer</i>	19
3.2	Visi Dan Misi	20
3.2.1	Visi	20
3.2.2	Misi	20
3.3	Struktur Organisasi Cv. Duta <i>Computer</i>	20

3.4	Tugas dan Wewenang.....	21
3.4.1	Jabatan Dalam Oraganisasi.....	21
3.4.2	Tugas Dan Wewenang Bagian Organisasi	22
3.5	Gambar CV. Duta <i>Computer</i>	23

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Definisi Masalah.....	25
4.2	Analisa Sistem Yang Berjalan	25
4.2.1	Proses Bisnis	25
1.	Penginputan Data Barang.....	25
2.	Pencatatan Data Pelanggan	25
3.	Penjualan Secara Langsung.....	25
4.	Penjualan dengan Pesanan	26
5.	Pencatatan Laporan Penjualan	26
4.3	Gambaran Umum Sistem Informasi	27
4.3.1.	Activity Diagram.....	27
1.	<i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Barang.....	27
2.	<i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Pelanggan.....	28
3.	<i>Activity Diagram</i> PenjualanSecaraLangsung	29
4.	<i>Activity Diagram</i> PenjualanDenganPesanan	30
5.	<i>Activity Diagram</i> PembuatanLaporanPenjualan	31
4.3.2.	Analisa Masukan dan Keluaran.....	31
A.	Dari Sisi Admin.....	31
1.	Analisa Keluaran	32
2.	Analisa Masukan	32
B.	Dari Sisi Pelanggan	33
4.3.3.	Identifikasi Kebutuhan	34
A.	Dari Sisi Admin.....	34
B.	Dari Sisi Pelanggan	36
C.	Dari Sisi Admin Dan Pelanggan	37

4.3.4. Desain Sistem	38
1. <i>Package Diagram</i>	38
2. <i>UseCase Diagram</i>	39
a. <i>Use Case Daigram Dari Sisi Admin</i>	39
b. <i>Use Case Diagram Dari Sisi Pelanggan</i>	40
3. Deskripsi <i>Usecase</i>	40
a. Deskripsi <i>Use Case</i> Dari Sisi Admin	40
b. Deskripsi <i>Use Case</i> Dari Sisi Pelanggan	43
4.4 Desain Berbasis Data	46
4.4.1 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	46
4.4.2 <i>Transformasi ERD ke Logical Record Structure (LRS)</i>	47
4.4.3 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	48
4.4.4 Tabel	48
4.4.5 Spesifikasi Basis Data	50
4.5. RANCANGAN LAYAR	56
A. Rancangan Layar Dari Sisi Admin	56
B. Rancangan Layar Dari Sisi Pelanggan	64
4.6 <i>Sequence Diagram</i>	70
1. <i>Sequence Diagram</i> Dari Sisi Admin	70
2. <i>Sequence Diagram</i> Dari Sisi Pelanggan	78
4.7 Rancangan desain layar antar muka	83
1. <i>Class Diagram</i>	83

BAB VPENUTUP

5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	84

DAFTAR PUSTAKA	86
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BEJALAN	88
---	-----------

LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN	91
---	-----------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.3 ilustrasi model <i>waterfall</i>	6
Gambar 3.3 Struktur Organisasi CV. Duta <i>Computer</i>	20
Gambar 3.5 Tampak Depan Duta <i>Computer</i>	23
Gambar 3.5 Bagian Dalam Duta <i>Computer</i>	24
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Barang.....	27
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Pelanggan.....	28
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Penjualan Secara Langsung.....	29
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Penjualan dengan Pesanan.....	30
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Penjualan	31
Gambar 4.6 <i>Package Diagram</i>	38
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Dari sisi Admin.....	39
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Dari sisi Pelanggan	40
Gambar 4.9 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	46
Gambar 4.10 <i>Transformasi</i> ERD ke <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	47
Gambar 4.11 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	48
Gambar 4.12 Rancangan Layar <i>Login</i>	56
Gambar 4.13 Rancangan Layar Kelola Kategori	57
Gambar 4.14 Rancangan Layar Kelola Produk.....	58
Gambar 4.15 Rancangan Layar Lihat dan Kelola Data Pelanggan	59
Gambar 4.16 Rancangan Layar Entry Pembayaran lihat pembayaran	60
Gambar 4.17 Rancangan Layar Cetak Detail Pesanan.....	61
Gambar 4.18 Rancangan Layar Entry Pengiriman	62
Gambar 4.19 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	63
Gambar 4.20 Rancangan Layar Menu Utama.....	64
Gambar 4.21 Rancangan Layar Buat Akun	65
Gambar 4.22 Rancangan Layar <i>Login</i> Pelanggan.....	66
Gambar 4.23 Rancangan Layar Lihat Produk.....	67

Gambar 4.24 Rancangan Layar Lihat Kategori	68
Gambar 4.25 Rancangan Layar Entry Pesanan	69
Gambar4.26 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	70
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Kategori.....	71
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Kelola data Produk	72
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Lihat dan Kelola Data Pelanggan	73
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> entry pembayaran.....	74
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Detail Pesanan	75
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman	76
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan	77
Gambar4.34 <i>Sequence Diagram</i> Buat Akun	78
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Login pelanggan	79
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk	80
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Kategori	81
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan	82
Gambar 4.39 <i>Class Diagram</i>	83

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jabatan Dalam Oraganisasi CV. Duta <i>Computer</i>	21
Tabel 4.1 Tabel Pelanggan	48
Tabel 4.2 Tabel Akun	49
Tabel 4.3 Tabel Pesanan	49
Tabel 4.4 Tabel ada	49
Tabel 4.5 Tabel Produk	49
Tabel 4.6 Tabel Kategori	50
Tabel 4.7 Tabel Pengiriman	50
Tabel 4.8 Tabel Admin	50
Tabel 4.9 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan	51
Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Basis Data Akun	51
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan	52
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Ada	52
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Produk	53
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori	54
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran	54
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Pengiriman	55
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin	55

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



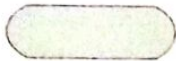
Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas.



End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas.



Activity

Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.



Fork

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



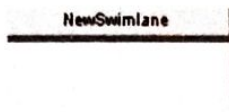
Decision

Menggambarkan keputusan atau pilihan.



State Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokkan aktivitas berdasarkan *actor*.

Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



Use case

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



Association

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



Entity

Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat 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



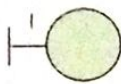
Actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.



Entity

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



Boundary

Menghubungkan antara *user* dengan sistem.



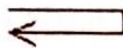
Control

Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

Object Message

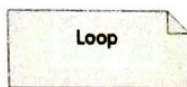
Menggambarkan pengiriman pesan.

Message()



Message to Self

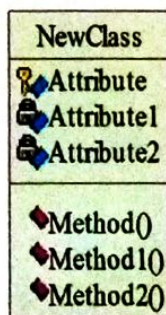
Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri.



Loop

Menggambarkan perulangan dalam *sequence*.

Simbol ClassDiagram



Class Name

Merupakan nama dari sebuah kelas.

Attribute

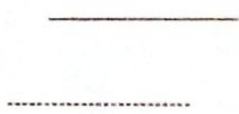
Data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

Method

Suatu proses yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.

Association dan Association Class

Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.



Multiplicity

0

Zero

1

One

0..*

Zero or More

1..*

One or More

0..1

Zero or One

*

n

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A : Keluran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Nota.....	88
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan	89
LAMPIRAN B: Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Data Produk.....	91
Lampiran B-2 : Data Pelanggan	92
Lampiran B-3 : Data Pengiriman.....	92
LAMPIRAN KARTU BIMBINGAN	93
LAMPIRAN KARTU KUNJUNGAN KP	94