**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

**PEMBANGUNAN WEBSITE PENJUALAN KARYA SENIMAN**

**INDONESIA PADA PT. BUDI DIGDAYA BERKAH SANTOSA**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Matakuliah Kerja Praktik  
Jenjang Strata 1 pada Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Jenderal Achmad Yani

****

Disusun Oleh:

**Indiarto Aji Begawan Devita Dwitama Putri Baron** NIM. 3411 18 1114 NIM. 3411 18 1136

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
2021**



# LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Judul Kerja Praktik:

**PEMBANGUNAN WEBSITE PENJUALAN KARYA SENIMAN**

**INDONESIA PADA PT. BUDI DIGDAYA BERKAH SANTOSA**

Oleh:

*Photo*

*Resmi*

*Ukuran 3x4*

*Photo*

*Resmi*

*Ukuran 3x4*

**Devita Dwitama Putri Baron**

NIM: 3411.18.1136

**Indiarto Aji Begawan**

NIM: 3411 18 1114

**Telah Diperiksa dan Disetujui**

**Sebagai Laporan Penelitian Kerja Praktik:**

Pada Tanggal \_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_ 2021

**Diketahui,**

Ka. Program Studi Informatika

*tanda tangan*

Wina Witanti, S.T., M.T.

NID. 4121.762.73

Dosen Pembimbing

Penelitian Kerja Praktik

*tanda tangan*

Faiza Renaldi, S.T., M.Sc.

NID. 4121 670 79

Pembimbing Lapangan

*tanda tangan*

Dewi Rachmawati



**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Kami yang bertanda tangan di bawah ini, dengan ini menyatakan bahwa laporan kerja praktik yang telah kami buat dengan judul sebagai berikut:

**PEMBANGUNAN WEBSITE PENJUALAN KARYA SENIMAN**

**INDONESIA PADA PT. BUDI DIGDAYA BERKAH SANTOSA**

Merupakan hasil karya kami. Laporan beserta sistem yang telah dibuat merupakan hasil pekerjaan kami sepenuhnya. Ide, pendapat, atau materi yang berasal dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai dan baku.

Demikian pernyataan ini telah kami buat.

Cimahi, September 2021

|  |  |
| --- | --- |
| **Indiarto Aji Begawan**  NIM: 3411 18 1114 | **Devita Dwitama Putri Baron**  NIM: 3411.18.1136 |

**KATA PENGANTAR**

Cimahi, September 2021

Tim Penyusun

**ABSTRAK**

Kata kunci :

# DAFTAR ISI

[LEMBAR PENGESAHAN ii](#_Toc80809812)

[**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN** ii](#_Toc80809813)

[**KATA PENGANTAR** iii](#_Toc80809814)

[**ABSTRAK** 4](#_Toc80809815)

[DAFTAR ISI 5](#_Toc80809816)

[DAFTAR GAMBAR 7](#_Toc80809817)

[DAFTAR TABEL 7](#_Toc80809818)

[**DAFTAR SINGKATAN** 7](#_Toc80809819)

[DAFTAR SIMBOL 8](#_Toc80809820)

[**BAB I PENDAHULUAN** 9](#_Toc80809821)

[1.1. Latar Belakang Masalah 9](#_Toc80809822)

[1.2. Identifikasi Masalah 9](#_Toc80809823)

[1.3. Batasan Masalah 9](#_Toc80809824)

[1.4. Maksud dan Tujuan 9](#_Toc80809825)

[1.5. Metodologi Penelitian 9](#_Toc80809826)

[1.5.1 Metode Pengumpulan Data 9](#_Toc80809827)

[1.5.2 Metode Pengembangan Sistem 9](#_Toc80809828)

[1.6. Sistematika Penulisan 9](#_Toc80809829)

[**BAB II LANDASAN TEORI** 11](#_Toc80809830)

[2.1. Landasan Teori 11](#_Toc80809831)

[2.2. Studi Pustaka 11](#_Toc80809832)

[BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN 12](#_Toc80809833)

[3.1 Latar Belakang Organisasi 12](#_Toc80809834)

[3.1.1 Visi dan Misi Organisasi 12](#_Toc80809835)

[3.1.2 Struktur Organisiasi 12](#_Toc80809836)

[3.2 Sistem yang sedang Berjalan 12](#_Toc80809837)

[3.2.1 Analisis Sistem yang sedang Berjalan 12](#_Toc80809838)

[3.3 Analisis Pengembangan 12](#_Toc80809839)

[3.3.1 Analisis Sistem Baru 12](#_Toc80809840)

[3.3.2 Analisis Kebutuhan User 12](#_Toc80809841)

[3.3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional 12](#_Toc80809842)

[3.4 Perancangan Sistem Baru 12](#_Toc80809843)

[3.4.1 Analisis Sistem Baru 12](#_Toc80809844)

[3.4.2 Bisnis Aktor 12](#_Toc80809845)

[3.4.3 Deskripsi Aktor 12](#_Toc80809846)

[3.4.4 Business Use Case 12](#_Toc80809847)

[3.4.5 Use Case Diagram 12](#_Toc80809848)

[3.4.6 Skenario Use Case 12](#_Toc80809849)

[3.4.7 Class Diagram Conseptual 12](#_Toc80809850)

[3.4.8 Sequence Diagram 12](#_Toc80809851)

[3.4.9 Class Diagram 12](#_Toc80809852)

[3.4.9 Entity Relationship Diagram 12](#_Toc80809853)

[3.4.10 Perancangan Database 12](#_Toc80809854)

[3.4.11 Perancangan Antarmuka 12](#_Toc80809855)

[BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 13](#_Toc80809856)

[4.1 Implementasi 13](#_Toc80809857)

[4.1.1 Implementasi Basis Data 13](#_Toc80809858)

[4.1.2 Implementasi Antarmuka Pengguna 13](#_Toc80809859)

[4.2 Pengujian Sistem 13](#_Toc80809860)

[BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 14](#_Toc80809861)

[5.1 Kesimpulan 14](#_Toc80809862)

[5.2 Saran 14](#_Toc80809863)

[DAFTAR PUSTAKA 15](#_Toc80809864)

# DAFTAR GAMBAR

**No table of figures entries found.**

**No table of figures entries found.**

# DAFTAR TABEL

**No table of figures entries found.**

**No table of figures entries found.**

**DAFTAR SINGKATAN**

Tabel 1. Daftar Singkatan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Istilah dan Singkatan** | **Keterangan** |

# DAFTAR SIMBOL

1. **Flowchart**

Tabel 2. Simbol Flowchart

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Simbol | Deskripsi |

1. **Use Case**

Tabel 3. Simbol Use Case Diagram

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Simbol** | **Deskripsi** |

1. **Class Diagram**

Tabel 4. Simbol Class Diagram

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **Simbol** | **Deskripsi** |

1. **Activity Diagram**

Tabel 5. Simbol Activity Diagram

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Simbol | Deskripsi |

1. **Sequence Diagram**

Tabel 6. Simbol Sequence Diagram

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Simbol | Deskripsi |

**BAB I** **PENDAHULUAN**

## ­­­­Latar Belakang Masalah

## Identifikasi Masalah

## Batasan Masalah

## Maksud dan Tujuan

## Metodologi Penelitian

### Metode Pengumpulan Data

### Metode Pengembangan Sistem

## Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan laporan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| BAB I | : PENDAHULUAN  Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan serta sistematika penulisan. |
| BAB II | : TINJAUAN PUSTAKA  Bab ini menjelaskan uraian mengenai teori – teori yang digunakan dalam pembangunan sistem informasi. |
| BAB III | : ANALISIS DAN PERANCANGAN  Bab ini menjelaskan analisis kebutuhan yang digunakan dalam merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Persediaan Spare Part Mobil pada PT Megalos Auto Cemerlang. |
| BAB IV | : PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI  Bab ini memberikan gambaran berupa implementasi sistem, *input* dan *output* serta pengujian yang digunakan dalam pembangunan Sistem Informasi Persediaan Spare Part Mobil pada PT Megalos Auto Cemerlang. |
| BAB V | : KESIMPULAN DAN SARAN  Bab ini memberikan kesimpulan pembangunan sistem informasi yang telah dilakukan serta saran untuk mengembangkan dan perbaikan sistem informasi yang dapat dilakukan. |
| DAFTAR PUSTAKA | : DAFTAR PUSTAKA  Daftar pustaka merupakan suatu daftar yang didalamnya mencatumkan nama pengarang, judul buku, penerbit, tahun terbit dan hal-hal lainnya yang terkait. Hal ini dibuat untuk mempermudah pembaca yang ingin meninjau lebih jauh tentang apa yang sudah ditulis dan sebagai acuan untuk melakukan pengecakan apakah sudah sesuai dengan buku yang tertera dalam daftar pustaka. |
| LAMPIRAN | : LAMPIRAN  Lampiran berisi keterangan tambahan yang berkaitan dengan isi dokumen. Keterangan tambahan ini dimaksudkan agar pembaca mendapat gambaran lebih menyeluruh akan proses dari penyusunan dokumen. |

**BAB II** **LANDASAN TEORI**

## Landasan Teori

## Studi Pustaka

# BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

## Latar Belakang Organisasi

PT. Budi Digdaya Berkah Santosa merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang Art Agency and Creative Community di bawah BDBS Company – Digital Visual Media, Management and Creative Community yang berfokus pada bidang seni kreatif di Indonesia. Berdiri pada tanggal 13 Mei tahun 2014 yang berkantor pusat di DI Yogyakarta dengan Budi Santosa sebagai Founder.

Perusahaan ini lebih dikenal dengan branding Jogja Painting yang memiliki spesialisasi produk pada seni lukis, mural, 3D trick art, floor art, room decorations (exterior & interior), dan art merchandising. Dalam menciptakan dan menyajikan setiap karya, perusahaan selalu membawa campaign untuk menyampaikan pesan-pesan positif, karena Jogja Painting hadir untuk membawa keajaiban dari sebuah karya seni.

### Visi dan Misi Organisasi

**Visi**

To become a global leading Visual Art Company. Menjadi perusahaan seni visual terbaik dan terbesar berskala internasional

**Misi**

1. Menciptakan tempat one-stop solution dalam bidang seni melalui konseptualisasi ide, desain objek, dan eksekusi karya seni.
2. Menciptakan inovasi produk seni dengan cara mendesain ulang, mengembangkan dan meningkatkan nilai suatu karya seni.
3. Menginisiasi komunitas seniman berbakat berskala nasional bahkan internasional dengan E3 Programs (Embracing, Educating, and Empowering).
4. Membangun agensi seniman sebagai wadah untuk membangun karir dan membuka lapangan pekerjaan yang professional.

### Struktur Organisiasi

Struktur Organisasi adalah suatu susunan dan hubungan antara tiap bagian serta posisi yang ada pada suatu organisasi. Berikut adalah struktur organisasi Jogja Painting yang dapat dilihat pada Gambar 3.1.

Diagram

Description automatically generated

Gambar 3 1 Struktur Organisasi Jogja Painting

## Sistem yang sedang Berjalan

Proses analisis sistem yang sedang berjalan merupakan salah satu tahapan dalam membuat suatu sistem agar sesuai dengan tujuan dari sistem itu sendiri. Berikut ini merupakan sistem yang sedang berjalan pada bagian penjualan hasil karya di Jogja Painting :

1. Proses diawali
2. …..
3. …..
4. …..
5. …
6. ..
7. .

### 3.2.1 Analisis Sistem yang sedang Berjalan

## 3.3 Analisis Pengembangan

### 3.3.1 Analisis Sistem Baru

### 3.3.2 Analisis Kebutuhan User

Hal-hal yang menjadi kebutuhan user di Jogja Painting adalah Admin, dan customer. Identifkasi pengguna merupakan deskripsi dari setiap pengguna yang terlibat pada sistem dapat dilihat pada Tabel 3.2.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Pengguna | Deskripsi |
| 1 | Admin | Merupakan pengguna aplikasi yang mempunyai wewenang untuk mengelola data pengguna, mengelola data penjualan merchandise, dan mengelola halaman artikel. |
| 2 | Customer | Merupakan pengguna aplikasi yang dapat melakukan pendaftaran diaplikasi untuk mendapatkan akun, dapat melakukan upload karya, dapat membaca artikel, dapat melakukan pembelian produk merchandise. |

### 3.3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis Fungsi yaitu menjelaskan keseluruhan fitur dan fungsi yang berada pada aplikasi yang akan dibangun. Berikut ini adalah kebutuhan fungsionalitas dari aplikasi dapat dilihat pada ………… :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kebutuhan Fungsional | Keterangan |
| 1 | Fungsi Registrasi | Fungsi yang terdapat dalam aplikasi yang berfungsi untuk mendaftar bagi customer yang belum memiliki akun agar mendapatkan akun sehingga dapat melakukan login untuk selanjutnya customer memiliki akses melakukan upload dan pembelian karya. |
| 2 | Kelola Pengguna | Aplikasi menyediakan fitur kelola customer berupa :   * Tambah pengguna yaitu fitur yang digunakan untuk menambahkan data pengguna yang dapat mengakses aplikasi * Ubah data pengguna yaitu fitur yang digunakan untuk mengubah data pengguna * Hapus pengguna yaitu fitur yang digunakan untuk menghapus data pengguna dan aksesnya ke dalam aplikasi |
| 3 | Kelola Artikel | Aplikasi menyediakan fitur kelola artikel dengan fungsi berupa :   * Tambah artikel yaitu fitur yang digunakan untuk dapat menambahkan artikel terbaru pada konten website. * Ubah artikel yaitu fitur yang digunakan untuk mengubah artikel yang dapat berubah suatu waktu. * Hapus artikel yaitu fitur yang digunakan untuk menghapus artikel yang tersimpan pada aplikasi. |
| 4 | Kelola Penjualan Merchandise | Aplikasi menyediakan fitur kelola penjualan merchandise dengan fungsi berupa :   * Tambah produk yaitu fitur yang digunakan untuk dapat menambahkan produk pada bagian penjualan merchandise. * Ubah data penjualan merchandise yaitu fitur yang digunakan untuk mengubah data produk merchandise yang dapat berubah suatu waktu. * Hapus data merchandise yaitu fitur yang digunakan untuk menghapus data produk merchandise yang tersimpan pada aplikasi. |

## Perancangan Sistem Baru

Perancangan aplikasi penjualan karya seniman berbasis website dijelaskan pada sub bab 3.4.1.

### 3.4.1 Analisis Sistem Baru

**3.4.2 Bisnis Aktor**

Berdasarkan analisis sistem baru, terdapat dua aktor yang memiliki peran berbeda dalam mengakses sistem, kedua aktor tersebut yaitu admin dan customer yang ditunjukkan pada Gambar…..

### 3.4.3 Deskripsi Aktor

Deskripsi aktor akan menjelaskan mengenai dekskripsi dari setiap aktor yang terlibat yaitu admin dan customer. Penjelasan mengenai definisi untuk setiap aktor dapat dilihat pada Tabel….

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aktor | Deskripsi |
| 1 | Admin | Seorang pengguna yang bertanggung jawab mengelola data pengguna, mengelola data penjualan merchandise, dan mengelola halaman artikel. |
| 2 | Customer | Seorang pengguna yang dapat melakukan pendaftaran diaplikasi untuk mendapatkan akun, dapat melakukan upload karya, dapat membaca artikel, dapat melakukan pembelian produk merchandise. |

### 3.4.4 Business Use Case

*Business use case* menggambarkan layanan apa saja yang disediakan oleh organisasi bagi *business actor*. *Business use case* untuk aplikasi yang akan dibangun ditunjukkan pada Gambar……..

### Use Case Diagram

*Use case* diagram menggambarkan aktor yang berinteraksi dengan sistem, Aktor menggambarkan siapa saja yang terlibat dalam sistem, *Use case* diagram menggambarkan fungsi utama dalam sistem yang akan dibangun yaitu, ………….

Use case diagaram dari sistem yang dibangun di tunjukan pada Gambar….

### Skenario Use Case

Skenario *use case* menerangkan masing-masing *use case*, terdapat aktor yang berhubungan dengan *use case*, tujuan dari *use case*, deskripsi menyeluruh tentang *use case*, fungsional *use case*, selain itu diberikan ulasan yang berkaitan dengan tanggapan dari sistem atas suatu aksi yang diberikan oleh aktor, baik sebagai proses atau aliran utama yang pasti dilakukan oleh sistem maupun aliran alternatif. Skenario *use case* dari aplikasi…….. sebagai berikut :

### Class Diagram Conseptual

### Sequence Diagram

### Class Diagram

### 3.4.9 Entity Relationship Diagram

### 3.4.10 Peancangan Database

### 3.4.11 Perancangan Antarmuka

# BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

## Implementasi

### Implementasi Basis Data

### Implementasi Antarmuka Pengguna

## 4.2 Pengujian Sistem

# BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

## Kesimpulan

## Saran

# DAFTAR PUSTAKA