

LAPORAN KERJA PRAKTIK
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
(DI CAFE SUDUT UTARA)

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Matakuliah SIF339 Kerja Praktik

Oleh:

TAHTA IKHSAN SENTOSA / 302190012



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG
2023

LEMBAR PENGESAHAN
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
DI CAFE SUDUT UTARA

Oleh:

TAHTA IKHSAN SENTOSA / 302190012

Disetujui dan disahkan sebagai
LAPORAN KERJA PRAKTIK

Bandung, Februari 2022
Koordinator Kerja Praktik

Rosmalina, S.T., M.Kom
NIP: 04104808122

LEMBAR PENGESAHAN
SUDUT UTARA
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
DI CAFE SUDUT UTARA

Oleh:
TAHTA IKHSAN SENTOSA / 302190012

Disetujui dan disahkan sebagai
LAPORAN KERJA PRAKTIK

Bandung, Juli 2022
Pemilik Cafe Sudut Utara

Pradipa Gelar R

ABSTRAKSI

Kerja Praktik dilaksanakan di Cafe Sudut Utara yang bergerak di bidang kuliner mulai Bulan Juli sampai dengan Agustus 2022. Kerja praktik yang dilakukan untuk mengembangkan perangkat lunak. Perangkat lunak tersebut merupakan sebuah sistem yang menggunakan microsoft visio untuk menghasilkan laporan pengarsipan pada pembuatan laporan data penjualan di Cafe Sudut Utara Secara garis besar dapat di kemukakan bahwa sebagian sistem informasi yang sedang berjalan belum cukup baik, karena terdapat kekurangan dalam sistem tersebut, yaitu dalam penginputan data penjualan produk yang masih sering terjadi keterlambatan dalam pembuatan laporan penjualan. Penelitian menggunakan metode pengolahan data berupa observasi, *interview*, dan dokumentasi. Sedangkan metode perancangan aplikasi menggunakan Data Flow Diagram, *Entity Relationship* Diagram. *Software* pendukung dalam pembuatan aplikasi pengolahan data penjualan dengan menggunakan Balsamiq, Microsoft Visio. Perancangan sistem informasi penjualan produk menghasilkan rancangan berupa rancangan info produk dan data produk serta table penjualan. *Entity Relationship* Diagram (ERD) dan relasi antartabel. Rancangan antar muka input dan *output* yaitu tampilan *login*, menu utama, Info Produk, data kontak, info pemesanan, info pembayaran dan kelola pembayaran Dari perancangan sistem informasi penjualan ini diharapkan dapat memperbaiki pengolahan data penjualan barang di Cafe Sudut Utara.

Kata kunci: *Balsamiq, Data Penjualan Barang, Microsoft Visio, Perancangan Sistem Informasi*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya dan juga karunianya berupa kesehatan, kesempatan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan Laporan Kuliah Kerja Praktik ini. Penulisan Laporan Kuliah Kerja Praktik yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Di Cafe SUDUT UTARA” ini bertujuan untuk memantapkan teori dan praktik yang telah dipelajari di kampus dan dapat diselesaikan dengan serta diaplikasikan dilapangan.

Dalam penyusunan laporan ini, saya ucapkan rasa hormat dan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu. Pihak-pihak yang terkait di antaranya sebagai berikut.

1. Yudi Herdiana, S.T, M.T, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi
2. Rosmalina, S.T, M.Kom, selaku ketua Program Studi Sistem Informasi
3. Sukiman, S.Tr.Kom., S.P.D., M.Kom. selaku Pembimbing dalam penulisan laporan
4. Bapak Pradipa Gelar R, selaku pemilik Cafe Sudut Utara
5. Orang tua yang telah memberi dukungan dalam bentuk materi maupun moral
6. Rekan-rekan Fakultas Teknologi Informasi Angkatan tahun 2019

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan baik. Semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua.

Bandung, Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Lingkup	2
I.3 Tujuan Praktik.....	3
BAB II LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK	4
II.1 Struktur Organisasi	4
II.2 Lingkup Pekerjaan	6
II.3 Deskripsi Pekerjaan	6
II.4 Jadwal Pekerjaan.....	7
BAB III TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTIK.....	8
III.1 Teori Penunjang.....	8
III.2 Peralatan Perancangan Sistem Informasi Penjualan.....	20
BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK	21
IV.1 Input	21
IV.2 Proses	21
IV.2.1 Eksplorasi.....	21
IV.2.2 Perancangan Sistem Informasi	24
IV.2.3 Perancangan <i>Interface</i>	46
IV.3 Pencapaian Hasil	66
BAB V PENUTUP	67
V.1 Kesimpulan dan Saran Mengenai Pelaksanaan.....	67
V.1.1 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktik	67
V.1.2 Saran Pelaksanaan Kerja Praktik.....	67
V.2 Kesimpulan dan Saran Mengenai Substansi.....	67
V.2.1 Kesimpulan Perancangan Sistem Informasi Penjualan.....	67
V.2.2 Saran Mengenai Perancangan Sistem Informasi Penjualan ..	68
DAFTAR PUSTAKA.....	ix

DAFTAR TABEL

Table II.4 Jadwal Kerja Praktik.....	7
Tabel III.1 <i>Use Case Diagram</i>	16
Tabel III.2 <i>Activity Diagram</i>	17
Tabel III.3 <i>Sequence Diagram</i>	18
Tabel III.4 <i>Class Diagram</i>	19
Tabel IV. 1 <i>Use Case Info Produk</i>	25
Tabel IV. 2 <i>Use Case Info Kontak</i>	27
Tabel IV. 3 <i>Use Case Info Pemesanan</i>	28
Tabel IV.4 <i>Use Case Info Pembayaran</i>	29
Tabel IV.5 <i>Use Case Kelola Pembayaran</i>	31
Tabel IV.6 Tabel Admin	44
Tabel IV.7 Tabel <i>Customer</i>	44
Tabel IV.8 Tabel Produk	44
Tabel IV.9 Tabel Pemesanan.....	45
Tabel IV.10 Tabel Pembayaran	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Struktur Organisasi	4
Gambar III. 1 Metode <i>Waterfall</i>	13
Gambar IV. 1 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	24
Gambar IV.2 <i>Activity Diagram</i> Info Produk	33
Gambar IV.3 <i>Activity Diagram</i> Info Kontak.....	34
Gambar IV.4 <i>Activity Diagram</i> Info Pemesanan.....	35
Gambar IV.5 <i>Activity Diagram</i> Info Pembayaran.....	36
Gambar IV.6 <i>Activity Diagram</i> Kelola Pembayaran.....	37
Gambar IV.7 <i>Sequence Diagram</i> Info Produk.....	38
Gambar IV.8 <i>Sequence Diagram</i> Info Kontak.....	39
Gambar IV.9 <i>Sequence Diagram</i> Info Pemesanan	40
Gambar IV.10 <i>Sequence Diagram</i> Info Data Pembayaran	41
Gambar IV.11 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Pembayaran.....	42
Gambar IV.12 <i>Class Diagram</i>	43
Gambar IV.13 <i>Login Admin</i>	46
Gambar IV.14 Halaman Utama.....	47
Gambar IV.15 Menambahkan Data Produk Baru.....	48
Gamabr IV.16 Edit Data Produk.....	49
Gambar IV.17 Hapus Data Produk	50
Gambar IV.18 Info Kontak Baru	51
Gambar IV.19 Edit Info Kontak Baru.....	52
Gambar IV.20 Info Pemesanan	53
Gambar IV.21 Info Pembayaran <i>Customer</i>	54
Gambar IV.22 Edit Data Pembayaran.....	55
Gambar IV.23 Hapus Data Pembayaran	56
Gambar IV.24 Kelola Pembayaran <i>Customer</i>	57
Gambar IV.25 Edit Kelola Pembayaran <i>Customer</i>	58
Gambar IV.26 Hapus Data Pembayaran	59

Gambar IV.27 <i>Login Customer</i>	60
Gambar IV.28 Tampilan Halaman <i>Customer</i>	61
Gambar IV.29 Tampilan Halaman <i>Shop</i>	62
Gambar IV.30 Tampilan Menu Keranjang.....	63
Gambar IV.31 Tampilan Menu Pembayaran.....	64
Gambar IV.32 Tampilan Transaksi	65

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara penghasil kopi terbesar di dunia. Kopi merupakan komoditas perkebunan unggulan Indonesia yang menyumbangkan devisa cukup besar. Berdasarkan data yang dilansir oleh *International Coffee Organization (ICO)* tahun 2017-2018.

Pengolahan kopi menjadi sebuah minuman yang sudah tidak diragukan lagi cita rasanya sehingga kopi yang di olah menjadi berbagai varian yang menjadikan suatu peluang bisnis. Maka dari itu, hal ini mendorong *Coffee Shop* untuk menciptakan terobosan yang unik bagi masyarakat dengan menyediakan berbagai varian dari olahan kopi.

Sudut Utara merupakan sebuah Cafe/kedai yang bergerak di bidang kuliner yang menyediakan makanan dan minuman. Cafe Sudut Utara berdiri sejak tahun 2021 yang berawal dari berjualan online di rumah, pada tahun 2022 Sudut Utara memutuskan untuk membuka Kedai yang beralamat di Jl.Sukabirus Rt.8/15 NO.9 Terusan kampus Stt Telkom kec.Dayeuhkolot kab.Bandung

Warung kopi atau cafe sekarang sudah banyak dijumpai di daerah Bandung, seiring berkembang warung kopi menjadi tempat yang sering dicari atau dibutuhkan untuk minum kopi, kumpul bersama teman-teman. Sekarang banyak pengusaha cafe/warung kopi yang melakukan inovasi serta pembaharuan dan mengoptimalkan peranan dari teknologi informasi.

Di era globalisasi sekarang Komputer merupakan salah satu alat untuk memproses data menjadi informasi yang berguna. Oleh karena itu, untuk memproses data menjadi informasi komputer memerlukan suatu software sistem informasi, dengan menggunakan sistem informasi tersebut maka data dapat di proses menjadi informasi yang berguna baik untuk sekarang maupun yang akan datang.

Oleh sebab itu diperlukan pengolahan data yang perlu di tingkatkan pada “Cafe Sudut Utara” agar mampu bersaing didunia bisnis dan usaha diantaranya melalui teknologi Perancangan Sistem Informasi Penjualan yang nantinya dapat mempermudah dalam pengembangan sistem usaha dengan lebih baik.

Dengan itu penulis memberikan solusi terkait permasalahan yang di alami oleh cafe Sudut Utara untuk melakukan pengolahan data penjualan barang yang berperan penting sebagai tempat penyimpanan data atau yang biasa dikenal dengan *Database*. Dengan adanya masalah diatas, menjadi pertimbangan bagi penulis untuk melakukan kerja praktik dengan mengambil judul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Di Cafe Sudut Utara”. Sehingga diharapkan dapat memberikan kemudahan mencari informasi dan pengelolaan data penjualan barang.

Dengan adanya data penjualan akan Mempermudah pemilik untuk mencari informasi data penjualan setiap harinya.

I.2 Lingkup

Ruang lingkup kerja praktik yang dilaksanakan di Cafe Sudut Utara adalah perancangan sistem informasi penjualan. Yaitu untuk menampilkan informasi seputar produk yang dijual, data perancangan aplikasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Data Admin

Terdiri dari (Admin_name, username, password, admin_telp, admin_email,)

2. Data Pembayaran

Terdiri dari (Info pembayaran, tanggal pembayaran)

3. Data Produk

Terdiri dari (id_produk, nama_produk, harga produk, deskripsi produk, gambar produk, status produk, jumlah Produk)

Data diatas merupakan daftar data yang akan bersangkutan dalam perancangan sistem informasi penjualan

I.3 Tujuan Kerja Praktik

Kerja Praktik yang dilakukan di Cafe Sudut Utara bertujuan untuk Perancangan sistem informasi penjualan yang diharapkan dapat membantu dalam mengumpulkan informasi penjualan dan pemasaran agar bisa bersaing di masa yang akan datang. Adapun tujuan-tujuan nya diantara lain:

1. Terbentuknya *table* aplikasi data penjualan
2. Terkelolanya ketersediaan barang yang akan dijual
3. Mempermudah akses informasi penjualan dan data Pembayaran yang masuk.

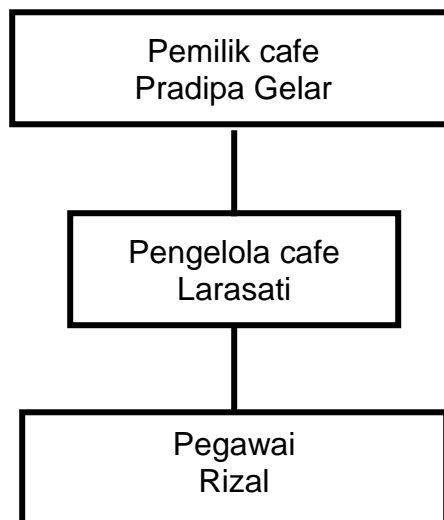
BAB II

LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK

II.1 Struktur Organisasi

Cafe Sudut Utara bergerak di bidang kuliner yang menyediakan berbagai makanan dan minuman. Pemilik cafe bernama bapak Pradipa dan memiliki 1 karyawan. Bisnis cafe sudut utara sudah berdiri sejak tahun 2021 yang awalnya berjualan online di Rumah, akan tetapi pada tahun 2022 Cafe Sudut Utara memutuskan untuk membuka kedai yang bertempat di Jl.Sukabirus Rt.08/15 NO.9 Terusan kampus Stt Telkom kec.Dayeuhkolot kab.Bandung

Dibawah ini adalah struktur organisasi yang ada di Cafe Sudut Utara, sebagai berikut.



Gambar II.1 Struktur Organisasi

Sudut Utara adalah sebuah cafe yang bergerak di bidang kuliner dengan visi dan misi sebagai berikut:

a. Visi

Menjadi cafe yang mampu memberikan kesan puas dan nyaman di hati pelanggannya

b. Misi

1. Kepuasan pelanggan adalah tujuan utama kami
2. Mampu menyediakan olahan kopi dan makanan dengan berbagai varian dan rasa
3. Dapat bersaing dengan kedai kopi lainnya
4. Memberikan harga yang terjangkau bagi konsumen

Dari visi dan misi di atas adapun tujuan dan fungsi pengelola Cafe Sudut Utara yaitu sebagai berikut:

Tugas dan fungsi pengelola cafe Sudut Utara

1. Pemilik cafe

- a. Memimpin dan mengendalikan usaha
- b. Bertanggungjawab terhadap jalannya usaha
- c. Bertanggungjawab terhadap proses produksi usaha

2. Pengelola cafe

- a. Mengawasi segala kebutuhan operasional cafe
- b. Mengawasi jalannya proses operasional cafe
- c. Memberikan arahan kepada pegawai

3. Pegawai/Barista

- a. Melayani tamu secara *profesional*
- b. Memperhatikan kebutuhan tamu
- c. Menyiapkan pesanan dari tamu
- d. Bertanggungjawab terhadap proses pembuatan makan dan minuman

II.2 Lingkup Pekerjaan

Tempat pelaksanaan kerja praktik di cafe Sudut Utara sebagai Pengelola cafe dan pegawai dalam melaksanakan kerja praktek ini hal pertama yang harus dilakukan adalah mengenal lingkungan dengan menganalisis kebutuhan cafe dan mengelola sumber data yang ada pada cafe Sudut Utara. Yang nantinya akan menangani segala hal yang yang dibutuhkan untuk membantu, mempelancar dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembuatan data penjualan.

Informasi data penjualan di Cafe Sudut Utara memiliki peran yang penting, yaitu:

1. Memudahkan dalam identifikasi data penjualan
2. Memudahkan bagi pemilik dalam mengakses dan memperoleh data karena semua data telah tertata dengan baik.
3. Mengetahui data penjualan dan pengeluaran dalam setiap harinya

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktik di cafe Sudut Utara adalah mengelola data penjualan dan bertanggung jawab atas jalannya operasional cafe seperti halnya berikut :

- a. Mengecek penjualan via *online*
- b. Pencatatan, dan modifikasi data login,
- c. Pencatatan, dan modifikasi data Produk
- d. Pencatatan, dan modifikasi data Pemesanan
- e. Pencatatan, dan Modifikasi Data Pembayaran
- f. Mengecek kebutuhan cafe dan mengawasi segala kebutuhan cafe
- g. Membantu pegawai menyiapkan makanan dan minuman untuk tamu
- h. Mempersiapkan dan menyortir dokumen sebelum datanya dimasukan ke dalam komputer
- i. Memeriksa dan memastikan keakuratan data yang sudah dimasukan kedalam database untuk menyiapkan laporan yang relevan sesuai dengan kebutuhan.

II.4 Jadwal Kerja Praktik

Kerja praktik dilaksanakan dari bulan Juli sampai dengan bulan agustus 2022 Waktu kerja praktik dimulai hari senin dan jum'at dengan jam yang sudah disesuaikan dengan jadwal perkuliahan. Berikut kegiatan yang dilakukan selama kerja praktik adalah:

Deskripsi	Minggu ke -						
	1	2	3	4	5	6	7
Pengenalan lingkungan kerja							
Mengawasi dan mengecek kebutuhan cafe							
Instalasi <i>software</i> yang diperlukan							
Perancangan basis data							
Pembuatan tabel data penjualan							
Penyusunan laporan kerja praktik							

Tabel II.4 Jadwal Kerja Praktik

BAB III

TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTIK

III.1 Teori Penunjang

Selama pelaksanaan kerja praktik di cafe Sudut Utara penulis menggunakan pengetahuan yang diperoleh selama masa perkuliahan sebagai landasan teori. Pengetahuan dan teori yang digunakan sebagai berikut:

a. Basis Data

Teori basis data diperoleh di matakuliah SIF310 tentang basis data.

b. Konsep Sistem Informasi

Teori konsep sistem informasi diperoleh di matakuliah SIF306 tentang konsep sistem informasi

c. Struktur Data

Teori Struktur Data diperoleh di matakuliah TIF304 tentang struktur data

d. Analisis Perancangan SI

Teori analisis perancangan sistem informasi ini diperoleh di matakuliah SIF315 tentang analisis perancangan sistem informasi

Selain dari beberapa mata kuliah, ada beberapa materi yang dijadikan landasan teori Perancangan Sistem Informasi Data Penjualan Di Cafe Sudut Utara adalah:

1. Pengertian sistem informasi

Sistem informasi secara umum dikenal sebagai alat untuk mempermudah proses penggunaan data atau pemrosesan dalam suatu organisasi, institusi, maupun badan usaha. Secara sistematis, sistem informasi memang digunakan untuk mempersingkat pemrosesan data dalam berbagai kepentingan, khususnya dalam aspek pengambilan keputusan.

Sistem informasi adalah kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mengatur jaringan

komunikasi yang penting, proses transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai intern dan ekstern dan menyediakan dasar untuk pengambilan keputusan yang tepat. Menurut John F. Nash (1995: 8)

Sistem informasi adalah alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi dalam perencanaan, memulai, pengorganisasian, operasional sebuah perusahaan yang melayani sinergi organisasi dalam proses mengendalikan pengambilan keputusan. Menurut Kertahadi (2007)

1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem Adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem (Syifaun Nafisah, 2003 : 2).

Ada beberapa pengertian perancangan sistem menurut para ahli antara lain :

1. Verzello / John Reuter III

Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem : Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi : “menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk .

2. John Burch & Gary Grudnitski

Desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

3. George M. Scott

Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan

perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem.

2. Pengolahan data

merupakan sebuah proses manipulasi data untuk menjadi sebuah informasi. Kumpulan data yang awalnya tidak memiliki informasi yang dapat disimpulkan jika dilakukan proses pengolahan data maka akan menghasilkan informasi. Informasi merupakan hasil dari pemrosesan data tertentu yang bermakna serta dapat digunakan untuk mengambil keputusan suatu perusahaan terkait.

Menurut Notoatmodjo Pengolahan data adalah data diolah menggunakan komputer yang meliputi *editing*, *coding*, *Tabulating*, *Data entry*, *cleaning data* dan *tabulating data*.

- *Editing* merupakan upaya yang dilakukan untuk memeriksa kembali kebenaran data yang didapatkan atau dikumpulkan.
- *Coding* adalah memberikan kode numerik atau angka terhadap data yang terdiri dari beberapa kategori.
- *Tabulating* adalah data yang diubah menjadi kode lalu disusun dan dikelompokkan ke dalam tabel-tabel.
- *Data entry* adalah memasukkan data yang sudah dikumpulkan kedalam tabel (database pada komputer), lalu membuat distribusi frekuensi sederhana.
- *Processing* merupakan jawaban dari responden yang sudah diterjemahkan menjadi bentuk angka, kemudian diproses supaya menjadi mudah dianalisis.
- *Cleaning* yaitu mengecek kembali untuk mengetahui kesalahan kode, lengkap maupun tidaknya data yang telah dimasukkan dan lain sebagainya.

3. Penjualan

pengertian dari penjualan adalah sejumlah total yang dikenakan kepada pelanggan untuk barang dagangan yang dijual, termasuk tunai dan kredit. Penjualan bisa diartikan dengan proses pemenuhan kebutuhan penjual dan pembeli baik secara tunai maupun kredit. Hal ini menjadi salah satu tolak ukur apakah bisnis bisa berjalan lancar atau tidak. Jika aktivitas penjualan memiliki angka yang tinggi, berarti pelanggan banyak yang membutuhkan barang atau jasa yang dijual. Jika yang terjadi adalah kebalikannya, berarti ada kesalahan terhadap produk atau mungkin bisnis tidak Menyasar target pasar yang tepat. Maka dari itu, penjualan juga bisa menjadi tolak ukur untuk evaluasi bisnis karena dari informasi ini, bisa diketahui data yang akurat tentang kondisi produk atau jasa terhadap pasar. Menurut Abdullah (2017:23) “Penjualan merupakan kegiatan pelengkap atau suplemen dari pembelian, untuk memungkinkan terjadinya transaksi. Jadi kegiatan pembelian dan penjualan merupakan satu kesatuan untuk dapat terlaksananya transfer hak dan transaksi”

Menurut Mulyadi dalam (Asrianti dan Bake, 2014) “Penjualan adalah barang yang diproduksi dan dijual perusahaan tersebut. Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut”

Menurut Mulyadi dalam (Musa, 2016) menyatakan bahwa “Penjualan adalah suatu kegiatan yang terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa, secara kredit maupun tunai”.

Sedangkan dalam Sunyoto (2013:12) penjualan tatap muka, menurut *William G. Nickels* adalah interaksi antar individu, saling bertemu muka yang ditujukan untuk menciptakan, memperbaiki, menguasai atau mempertahankan hubungan pertukaran yang saling menguntungkan dengan pihak lain.

4. Balsamiq Mockup

Balsamiq Mockup Menurut (Hanifah, 2015) Balsamiq Mockup adalah salah satu *software* yang di gunakan dalam pembuatan desain atau *prototype* dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi.

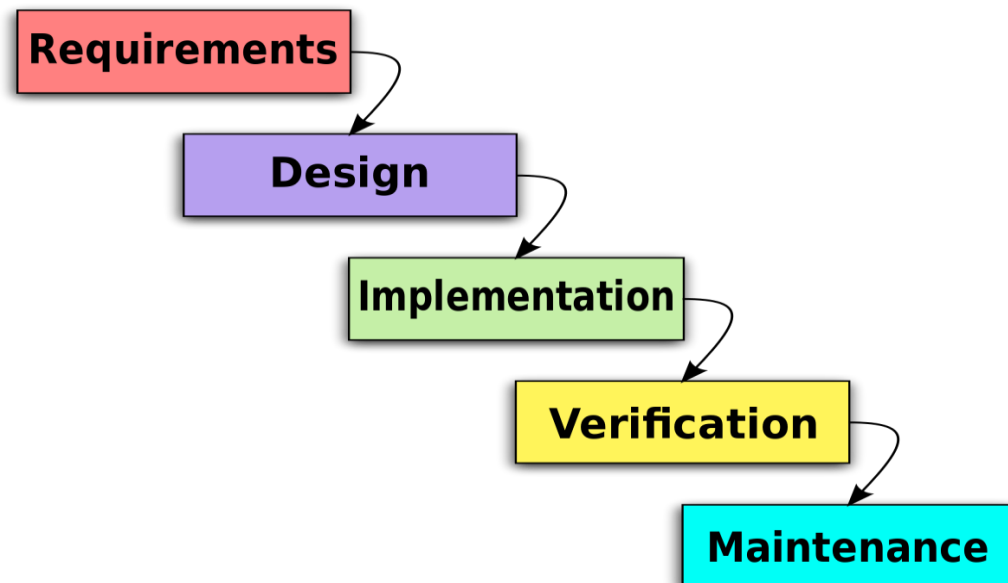
Kelebihan Balsamiq Mockups dibanding *software* pembuat mockup lainnya adalah aplikasi ini berbasis cloud, disertai aplikasi desktop yang memungkinkan kita dengan cepat dan mudah membuat rancangan *website*. Dengan konten yang terbuat seperti dari gambaran tangan, akan membuat kita fokus pada pemecahan masalah *user interface* yang lebih besar, daripada pada perincian *website*. Di websitenya sendiri ada dua pilihan untuk para pengguna, ada versi *trial for dekstop* dan ada juga yang bisa kita download untuk versi *dekstop*. Namun ada juga yang disediakan dalam versi berbayar. Aplikasi ini bisa digunakan untuk sistem operasi *Windows, Mac OS, dan Linux*.

5. Metode SDLC

SDLC (*System Development Life Cycle*) merupakan gambaran dari suatu usaha dalam merancang sistem yang akan selalu bergerak seperti roda, yang melewati beberapa Langkah atau tahapan antara lain tahap *investigate, analyze, desain, implementasi, dan perawatan*. Dan Langkah selanjutnya akan Kembali pada tahap *investigate* jika di rasakan bahwa sistem yang ada sudah tidak efisien lagi untuk diterapkan. Maka ada pepatah mengatakan bahwa suatu sistem tidak pernah dianggap selesai dan selalu terbuka peluang untuk mengembangkan sesuai dengan perkembangan jaman. Cepat atau lambat, sifat tersebut harus diperbaharui (Abdullah, 2017).

Metode waterfall merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam *metode waterfall* bersifat serial yang di mulai dari proses perencanaan, Analisa, desain, dan implementasi pada sistem. SDLC adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi dan metode dalam

mengembangkan sistem tersebut. Sistem yang dibangun dengan menggunakan SDLC akan memudahkan dalam mengidentifikasi masalah dan merancang sistem sesuai kebutuhan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Sistem ini nantinya diharapkan dapat mempermudah efektivitas kinerja.



Gambar III. 2 Metode *Waterfall*

a. Analisis Sistem (*Analyst*)

Analisis sistem adalah mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus di peroleh oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

b. Desain Sistem (*Design*)

Tahap Desain sistem adalah tahap yang dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap

c. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah desain program yang diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan Bahasa pemograman yang

sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

- d. integrasi dan testing. Pada tahap ini sistem yang sudah dibuat akan diintegrasikan dan di test untuk menguji apakah sistem tersebut telah berfungsi dengan baik dan yang tidak kalah penting adalah sesuai dengan kontrak yang telah disetujui.
- e. Tahap akhir adalah pemeliharaan yang termasuk diantaranya instalasi dan proses perbaikan sistem apabila ditemukan adanya kesalahan/bug yang tidak ditemukan pada tahap testing.

6. Unified Modeling Language (UML)

Menurut (Muslihudin & Oktafianto, 2016), UML singkatan dari *Unified Modeling Language* yang berarti Bahasa permodelan standar. Chonoles mengatakan sebagai Bahasa, berarti UML memiliki sintaks dan semantic. Ketika kita membuat model menggunakan konsep UML ada aturan-aturan yang harus diikuti. Bagaimana elemen pada model-model yang kita buat berhubungan satu dengan lainnya harus mengikuti standar yang ada. UML bukan hanya sekedar diagram, tetapi juga menceritakan konteksnya.






UML telah diaplikasikan dalam bidang investasi perbankan, Lembaga Kesehatan, departemen pertahanan, sistem terdistribusi, sistem pendukung alat kerja, retail, sales dan supplier.


menurut (Rachmat, Syepri, Nurdiana, dan Aditya, 2021) menyatakan bahwa UML (*Unified Modeling Language*) adalah Bahasa untuk mensepesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan *artifacts* (bagian dari informasi yang digunakan untuk dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak, artifact tersebut dapat berupa model, deskripsi, atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya.

Beberapa jenis UML yang digunakan dalam perancangan sitem informasi penjualan yaitu:

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah diagram *use case* yang digunakan untuk mendeskripsikan suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara *actor* dan alur sistem yang dibuat. Diagram *use case* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan *use case*, namun hanya memberi gambaran singkat hubungan antara *use case*, *actor*, dan sistem. Melalui diagram *use case* dapat diketahui fungsi-fungsi apa saja yang ada pada sistem. (Putra, 2018)



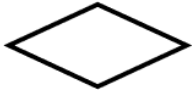
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu Actor.
3		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek atau dengan objek lainnya.
4		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan
5		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang di atasnya objek induk (ancestor)



6		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
---	---	----------------	---

Tabel III.1 Use Case Diagram

b. Activity Diagram

Activity diagram yaitu diagram yang dapat dimodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Runtutan proses dari suatu sistem digambarkan secara vertikal merupakan pengembangan dari *use case* yang memiliki alur aktivitas. Alur atau aktivitas bisa berupa runtutan menu-menu atau proses bisnis yang terdapat di dalam sistem tersebut. (Intern, 2021)

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Status Awal	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas diawali dengan kata kerja
2		Aktivitas	Deskripsi dari urutan aksi- aksi yang yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>Actor</i>
3		<i>Percabangan</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu






4		<i>Penggabungan</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5		<i>Status akhir</i>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

Tabel III.2 Activity Diagram

c. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi *horizontal* (objek-objek yang terkait satu sama lain).

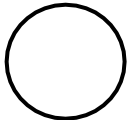


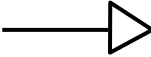


Sequence diagram bisa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai *respons* dari sebuah *client* untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali apa yang men-*trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang dihasilkan. Masing-masing objek termasuk aktor, memiliki *lifeline vertikal*. *Message* digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lain. Pada fase desain berikutnya, *message* akan dipetakan menjadi operasi/metode dari *class*. *Activation* bar menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah *message*. Simbol Simbol yang digunakan pada *activity diagram* antara lain.

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Orang atau divisi yang terlibat dalam suatu sistem.
	Lifeline	Menyatakan kehidupan suatu objek dalam basis waktu.
	Activation	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi.
	message	Menyatakan arah tujuan antara object lifeline.
Simbool	Nama	Keterangan
	message (return)	Menyatakan arah kembali antara object lifeline.

Tabel III.3 *Sequence Diagram*d. *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi *class*, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek. Dalam antrian diagram kelas bukan menjelaskan apa yang terjadi jika kelas-

kelasnya berhubungan, melainkan menjelaskan hubungan apa yang terjadi (Setiawan, 2021)

No	Simbol	Nama	Keterangan
1	Nama_kelas +atribut +operasi()	Kelas	Kelas pada struktur sistem.
2		Antarmuka / <i>interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3		Asosiasi / <i>association</i>	Relasi antar <i>class</i> dengan arti umum
4		<i>Asosiasi berarah / Directed association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang atau digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>Multiplicity</i>
5		<i>Generalisasi</i>	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
6		<i>Kebergantungan/dependency</i>	Relasi antar kelas Dengan makna kebergantungan antarkelas
7		<i>Agresi/ aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (whole-part)

Tabel III.4 *Class Diagram*

III.2 Peralatan Perancangan Sistem Informasi Penjualan

1. Hardware

- a. *Processor Intel(R) Core(TM) i3-7020U @ 2.30GHz (4 CPUs), ~2.3GHz*
- b. *Memori (RAM) 4GB*
- c. *Harddisk 500GB*
- d. *Monitor*
- e. *Keyborad*
- f. *Mouse*

2. Software

- a. *Sistem Operasi Windows 10*
- b. *Microsoft Visio 2013*

Microsoft Office Visio atau biasa disebut dengan *Microsoft Visio*, merupakan sebuah *software* komputer yang biasanya digunakan untuk membuat diagram, diagram alir, *brainstorm*, dan skema jaringan. Selain *Word*, *Excel* dan *PowerPoint*, *Microsoft Visio* juga termasuk dalam paket *microsoft office*. *Software* ini menggunakan grafik vektor untuk membuat diagramnya.

- c. *Balsamiq Mockup*

Balsamiq Mockups adalah salah satu *software* yang digunakan dalam pembuatan desain atau *prototype* dalam pembuatan tampilan user *interface* sebuah aplikasi.

BAB IV

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

IV.1 Input

Dasar teori yang dipelajari selama masa perkuliahan tentunya menjadi input yang sangat penting dan berharga dalam proses pelaksanaan kerja praktik. Dengan dasar-dasar teori yang didapat menjadi hal yang sangat penting bagi mahasiswa untuk mempelajari teknologi yang baru.

dalam mengetahui data pemesanan barang dan pengelolaan transaksi pembayaran juga menyajikan kedalam bentuk laporan penjualan dengan mudah, tepat waktu dan akurat. Secara keseluruhan, dasar teori yang dipelajari selama perkuliahan menjadi input yang berharga dalam proses pelaksanaan kerja praktek. Dasar teori ini menjadi hal yang sangat penting untuk mempelajari teknologi yang baru.

IV.2 Proses

Setelah melakukan observasi pengenalan lingkungan kerja pada awal pelaksanaan kerja praktik, selanjutnya proses kerja praktik dapat dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu eksplorasi, Perancangan Sistem Informasi Penjualan serta solusi permasalahan yang ditemukan.

IV.2.1 Eksplorasi

Tahap eksplorasi yang dilakukan selain pengenalan lingkungan adalah beradaptasi dan menyesuaikan pekerjaan yang dilakukan oleh pegawai cafe, terutama di bagian *costumer service*, tahap kedua adalah tahap perancangan sistem informasi penjualan, kemudian tahap yang ketiga adalah pelaporan hasil kerja praktek, tahap ini dilakukan oleh peserta selama kerja praktek berlangsung.

untuk melakukan perancangan lanjut dari sebuah aplikasi yang telah ada, diperlukan pula pengetahuan mengenai aplikasi yang telah dikembangkan tersebut. Dengan demikian dilakukan eksplorasi terhadap aplikasi visio dan balsamiq baik secara fungsionalitas maupun secara fitur program. Eksplorasi

fungsionalitas perlu dilakukan untuk mengetahui alur program dan proses bisnis dalam fungsi tertentu.

1. Analisis Kebutuhan Sistem

a. Input

1. *Login Admin*

Login admin adalah masukan saat admin login ke server admin.

2. *Data Customer*

Data *customer* adalah masukan untuk mendata *customer* yang berisi:

- a. Id *user*
- b. Nama pelanggan
- c. Alamat
- d. Email
- e. telepon

3. Penjualan

Data penjualan adalah masukan untuk mendata penjualan yang berisi:

- a. Id penjualan
- b. Nama menu
- c. kategori
- d. Jumlah
- e. keterangan

4. Transaksi

Transaksi adalah masukan transaksi pembayaran *customer* yang berisi

- a. Id *user*
- b. Tanggal transaksi
- c. Jumlah tagihan
- d. Total bayar

b. Proses

Proses pada sistem informasi penjualan yang diperlukan adalah :

1. Proses *login*

Proses login dilakukan oleh admin untuk masuk ke sistem aplikasi penjualan berbasis web, dimana admin harus memasukkan *username* dan

password yang benar agar admin dapat mengakses seluruh data yang ada pada sistem informasi penjualan.

2. Proses data *customer*

Proses data *costumer* dilakukan admin untuk mencari data *costumer* yang diinginkan.

3. Proses data pembayaran

Proses data pembayaran dilakukan oleh user sesuai dengan intruksi yang disediakan dari sistem.

c. Output

Output pada sistem informasi penjualan yang diperlukan adalah:

1. Informasi nama jenis produk
2. Informasi artikel penjualan
3. Informasi data pelanggan
4. Infomasi transaksi data pembayaran *customer*

2. Kebutuhan Perangkat

1. Hardware

- a. *Prosesor Intel(R) Core(TM) i3-7020U @ 2.30GHz (4 CPUs), ~2.3GHz*
- b. *Memori (RAM) 4GB*
- c. *Harddisk 500GB*
- d. *Monitor*
- e. *Keyborad*
- f. *Mouse*

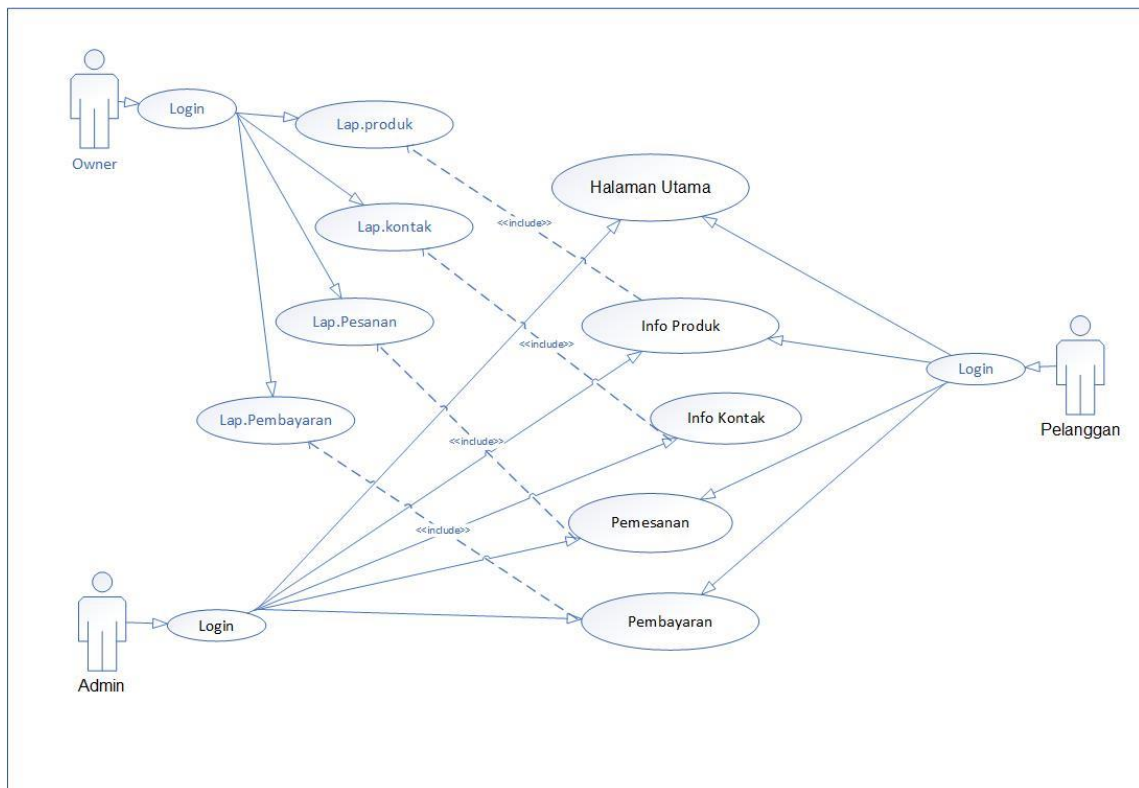
2. Software

- a. *Sistem Operasi Windows 10*
- b. *Microsoft Visio 2013*
- c. *Balsamiq mockup*

IV.2.2 Perancangan Sistem Informasi

Perancangan sistem informasi dilakukan mulai dengan analisis kebutuhan sistem informasi. Selanjutnya berdasarkan kebutuhan perangkat sistem informasi, selanjutnya dilakukan perancangan sistem data penjualan.

1. Use Case Diagram



Gambar IV. 1 Use Case Diagram Sistem Usulan

a. Skenario *Use Case* Info Produk

Use Case : Info produk
 Nama Aktor : Admin
 Deskripsi : Proses kelola info produk
 Kondisi Awal : Aktor memilih menu Info produk
 Kondisi Akhir : Aktor dapat mengelola info produk produk

Tabel IV. 4 *Use Case* Info Produk

Use Case Utama			
No	Admin	No	Sistem
1	Pada tampilan halaman admin pilih menu Info produk	1	Menampilkan fitur untuk menambahkan produk baru
Alternatif 1 : <i>Input</i> Produk Baru			
1	Pada menu produk, klik tombol tambah produk	2	Menampilkan data form dari fitur tambah produk yang memiliki field sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> • Nama Produk • Tambahkan Media • Deskripsi • Harga Produk
3	Mengisi form pada menu tambah produk lalu klik tombol simpan untuk menyimpan kepada menu shop		
Alternatif 2 : Edit Data Produk			

1	Pada tampilan fitur tambah baru, klik tombol edit	2	Menampilkan data form dari fitur tambah produk yang memiliki field sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> • Nama Produk • Tambahkan Media • Deskripsi • Harga Produk
3	Mengubah data produk, dan klik simpan		
Alternatif 3 : Hapus data produk			
1	Pada tampilan data produk, klik tombol hapus pada kolom aksi.	2	Menghapus data dari sistem
3	Menampilkan pesan data berhasil dihapus		

Tabel IV.1 merupakan skenario alur pada sistem saat admin kelola data produk dimana admin menggunakan fungsi dalam sistem tersebut seperti tambah data produk, edit data produk, dan hapus data produk.

b. Skenario *Use Case* Info Kontak

Use Case : Info kontak
Nama Aktor : Admin
Deskripsi : Proses info kontak
Kondisi Awal : Admin memilih menu halaman kontak
Kondisi Akhir : Admin dapat mengelola info kontak

Tabel IV. 5 Use Case Info Kontak

Use Case Utama			
No	Admin	No	Sistem
1	Pada tampilan halaman utama pilih menu halaman kontak	1	Menampilkan fitur edit untuk menambahkan halaman kontak
Alternatif 1 : <i>Input</i> Info Kontak			
1	Pada menu halaman, klik tombol info kontak baru	2	Menampilkan data form kontak baru yang memiliki field sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> • Nomor whatsapps • Telepon kantor • Email • Alamat • Maps
3	Mengisi form pada menu tambah kontak baru lalu klik tombol simpan untuk menyimpan kepada sistem		
Alternatif 2 : Edit Info Kontak			
1	Pada tampilan menu halaman kontak, klik fitur edit info kontak dan cari kontak baru lalu klik tombol sunting	2	Menampilkan data form dari fitur kontak baru yang memiliki field sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> • Nomer whatsapps • Telepon kantor • Email • Alamat • Maps

c. Skenario *Use Case* Info Pemesanan

Use Case : Info pemesanan
 Nama Aktor : Admin
 Deskripsi : Proses pemesanan
 Kondisi Awal : Aktor memilih menu info pemesanan
 Kondisi Akhir : Aktor dapat melihat info pemesanan

Tabel IV. 6 *Use Case* Info Pemesanan

Use Case Utama			
No	Admin	No	Sistem
1	Pada tampilan halaman utama admin memilih menu info pemesanan	1	Menampilkan info data pemesanan customer
Alternatif 1 : Validasi Pemesanan Customer			
1	Pada halaman utama klik menu info data pemesanan	2	Menampilkan data pemesanan customer yang menampilkan file sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> • Nama customer • Nomor HP • Alamat • Menu yang di pesan • Jumlah pemesanan • Total harga
3	Validasi pesanan customer	4	Sistem menampilkan pesanan customer telah berhasil di validasi

d. Skenario *Use Case* Info PembayaranTabel IV. 7 *Use Case* Info Pembayaran

Use Case Utama			
No	Admin	No	Sistem
1	Pada tampilan halaman admin memilih menu info pembayaran	1	Menampilkan data form pembayaran untuk pembuatan laporan keuangan
Alternatif 1 : <i>Input</i> Data Pembayaran			
1	Pada halaman utama klik menu info pembayaran	2	Menampilkan data form dari pembayaran <i>customer</i> yang memiliki field sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> • Nama <i>customer</i> • Nomor HP • Alamat • Menu yang di pesan • Jumlah pemesanan • Total harga
3	Mengisi form pada menu cek info pembayaran lalu klik setuju Pembayaran	4	Data pembayaran pelanggan telah disimpan ke sistem
5	Admin berhasil mencetak data pesanan pelanggan		
Alternatif 2 : Edit Data Pembayaran			

1	Pada tampilan halaman utama klik menu pembayaran, klik <i>customer</i> , lalu klik edit	2	Menampilkan data form pembayaran customer dari fitur edit yang memiliki field sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> • Nama <i>Customer</i> • Nomor HP • Alamat • Menu yang di pesan • Jumlah pemesanan • Total harga
3	Mengubah data pembayaran pelanggan telah disetujui, lalu klik simpan		
Alternatif 3 : Hapus Data Pembayaran			
1	Pada halaman admin klik menu pembayaran, lalu cari data yang ingin di hapus, lalu klik hapus	2	Menghapus data pembayaran dari sistem

e. Skenario *Use Case* Kelola Pembayaran

Use Case	: Kelola Pembayaran
Nama Aktor	: <i>Customer</i>
Deskripsi	: Proses kelola pembayaran
Kondisi Awal	: Aktor memilih produk barang dan menambahkan produk ke menu keranjang
Kondisi Akhir	: Aktor dapat mengelola pembayaran

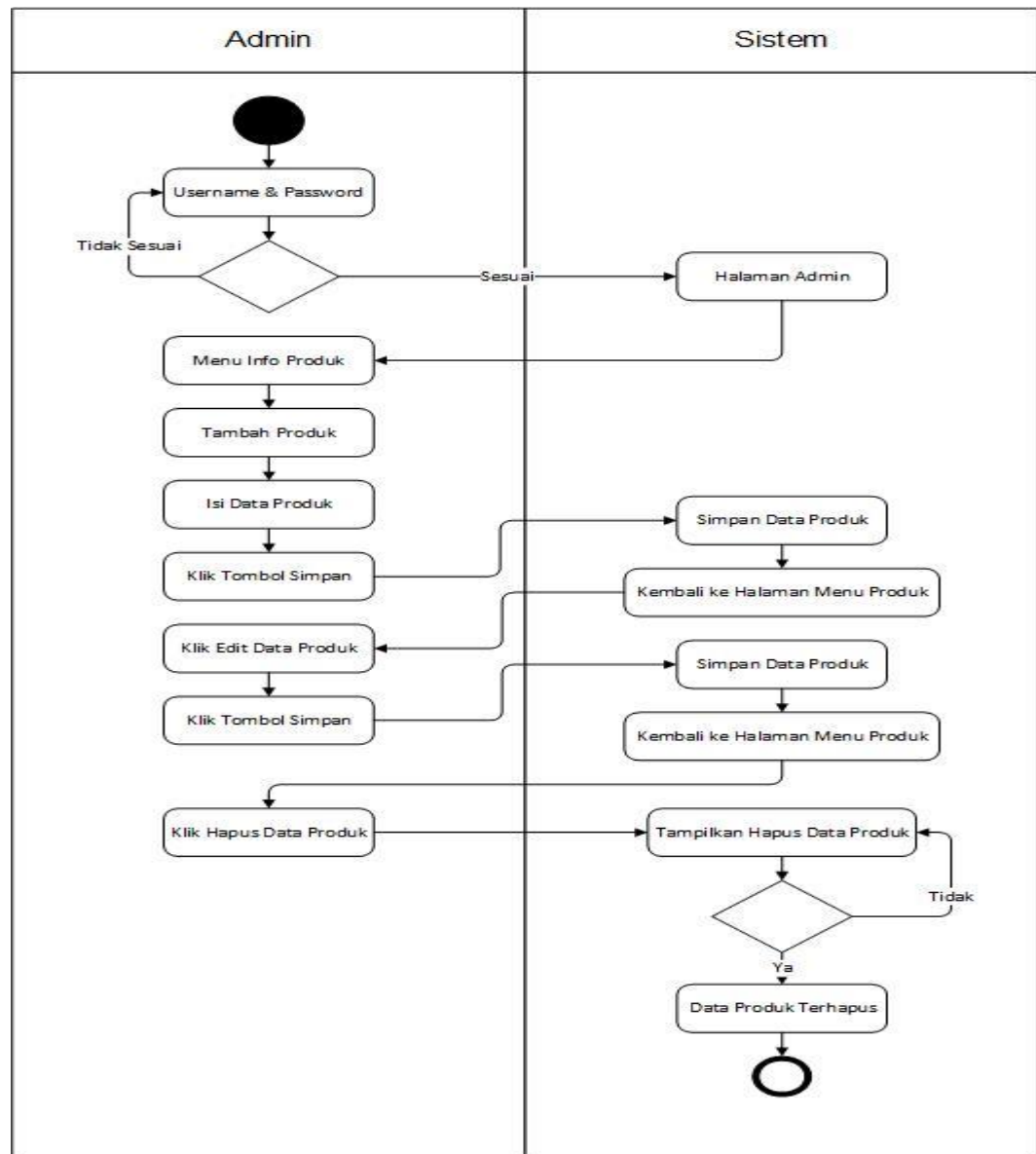
Tabel IV. 8 Use Case Kelola Pembayaran

Use Case Utama			
No	Costumer	No	Sistem
1	Pada tampilan halaman utama <i>costumer</i> memilih produk, lalu menambahkan produk dengan klik fitur keranjang	1	Menampilkan produk barang dan tagihan pembayaran
Alternatif 1 : Input Data Pembayaran			
1	Pada halaman utama klik menu keranjang	2	Menampilkan data form dari pembayaran <i>Customer</i> yang memiliki field sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> • Nama <i>Customer</i> • Alamat Rumah • Nomor HP • Jumlah Pemesanan • Total Bayar
3	Mengisi form pada menu pembayaran lalu klik tombol bayar	4	<i>Costumer</i> memilih metode pembayaran
5	Menampilkan pesan pembayaran telah berhasil		
Alternatif 2 : Edit Data Pembayaran			
1	Pada tampilan halaman utama klik menu	2	Menampilkan data form pembayaran <i>customer</i>

	pembayaran, klik <i>customer</i> , lalu klik edit		dari fitur edit yang memiliki field sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> • Nama <i>Customer</i> • Alamat Rumah • Nomor HP • Jumlah Pesanan • Total Bayar
3	Mengubah data pembayaran pelanggan, dan klik simpan		
Alternatif 3 : Hapus Data Pembayaran			
1	Pada halaman utama klik menu pembayaran, lalu klik <i>Customer</i> , dan lalu klik hapus	2	Menghapus data pembayaran dari sistem
3	Menampilkan data pembayaran <i>customer</i> berhasil dihapus		

2. Activity Diagram

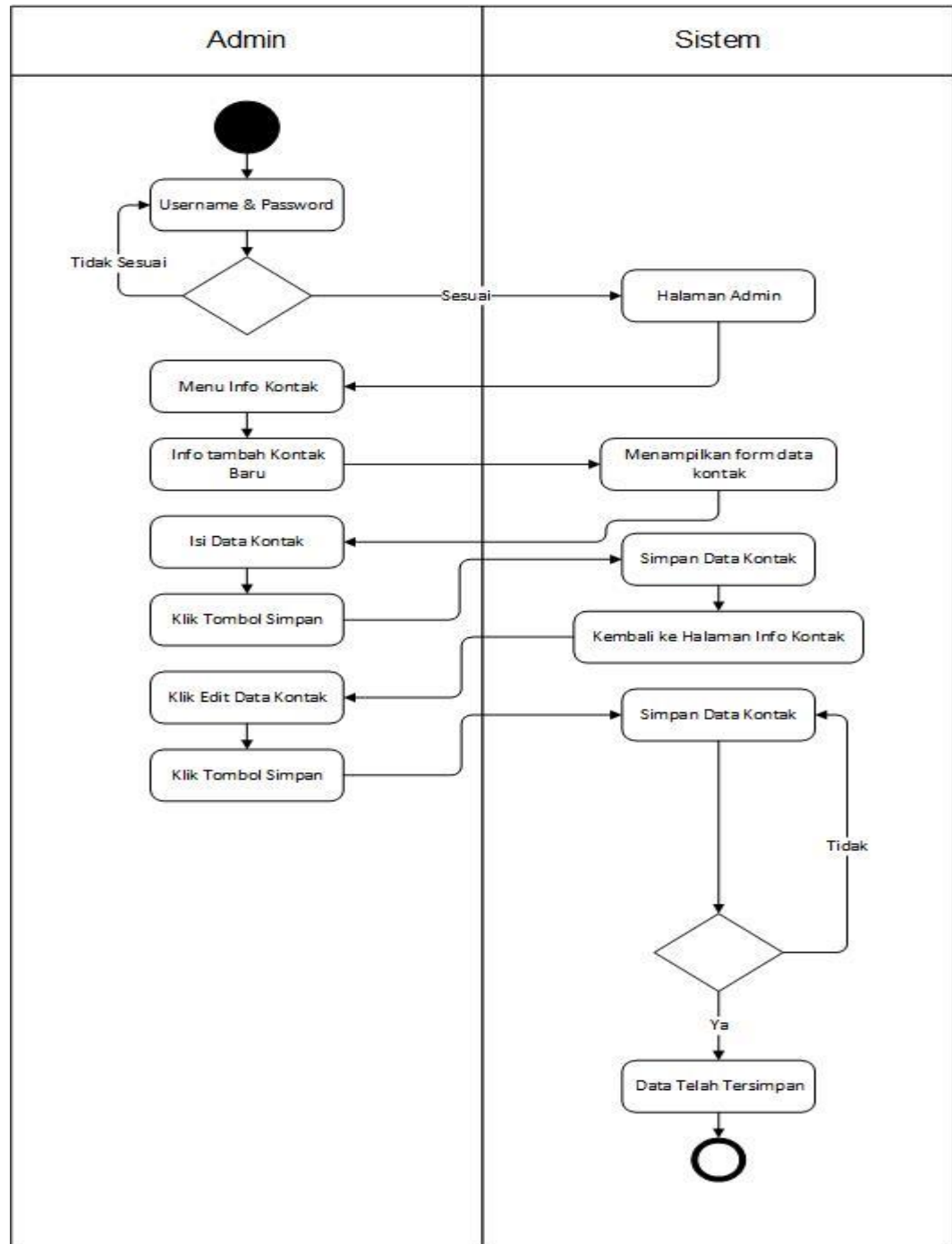
Berikut adalah *activity* diagram dari perancangan sistem informasi pembayaran administrasi yang dibuat berdasarkan *use case* diagram pada gambar IV.2.



Gambar IV. 2 Aktiviti Diagram Info Produk

Berdasarkan gambar IV.2 aktiviti diagram Info Produk menceritakan bahwa admin harus melakukan login terlebih dahulu agar bisa mengakses halaman admin, lalu mengelola data produk.

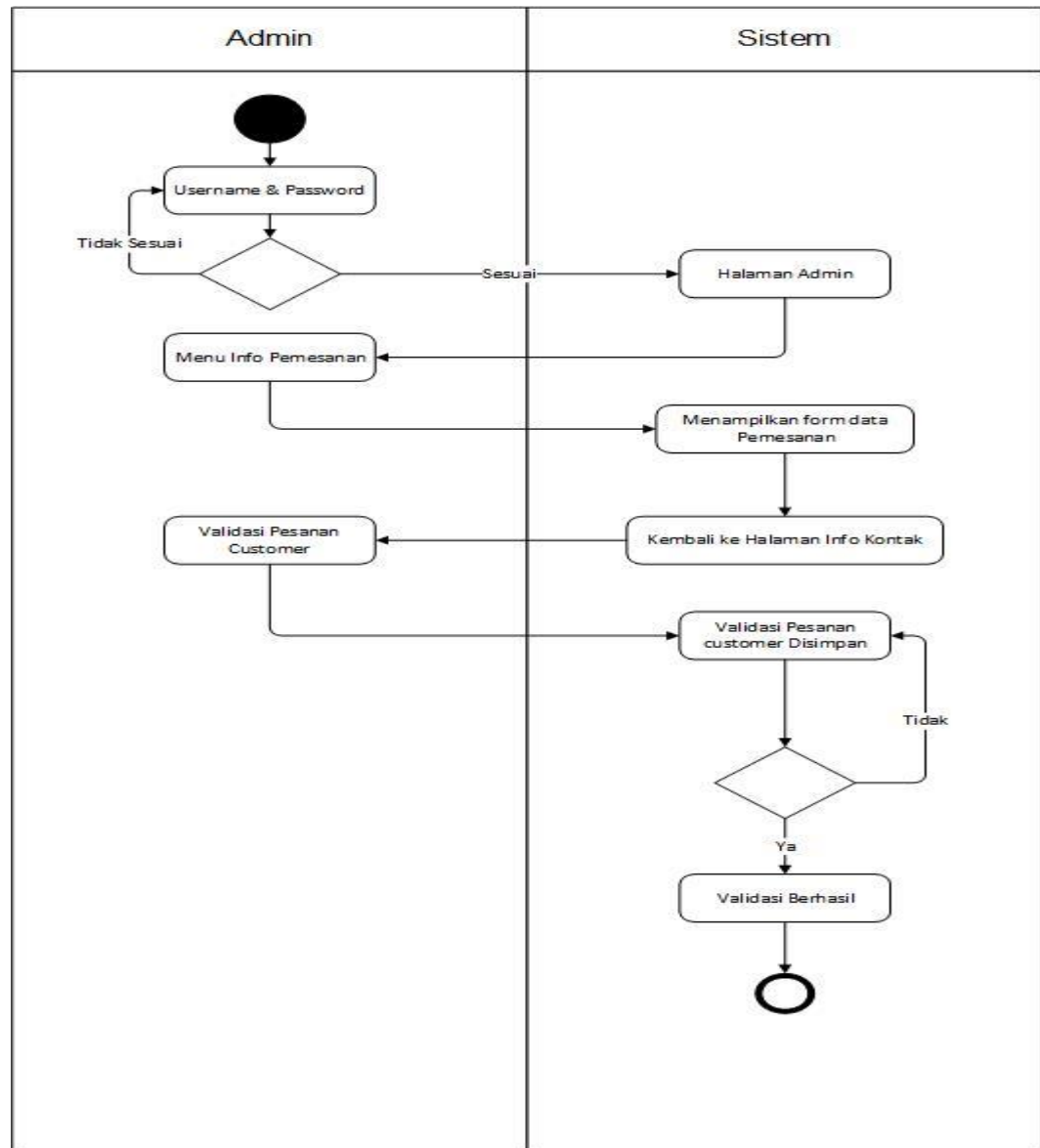
Apabila login berhasil maka admin dapat masuk pada menu info produk lalu melakukan proses kelola produk dari mulai tambah produk, isi data produk, edit data produk, dan hapus data produk.



Gambar IV. 3 Activity Diagram Info Kontak

Berdasarkan gambar IV.3 Activity diagram Info Kontak, menceritakan bahwa admin harus melakukan login terlebih dahulu agar bisa mengakses halaman admin, lalu mengelola info kontak.

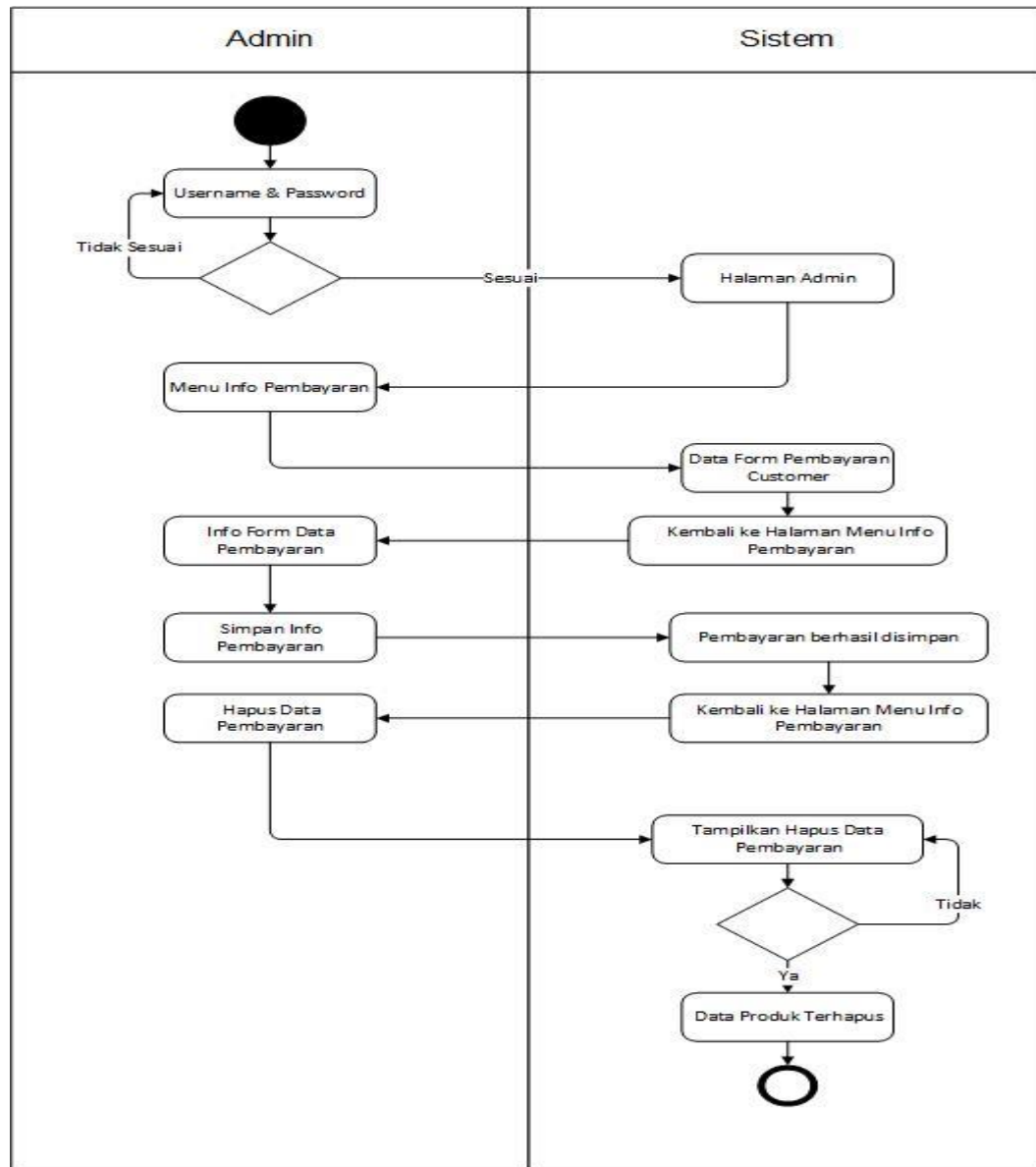
Apabila login berhasil maka admin dapat masuk pada menu info kontak lalu melakukan proses menu info kontak dari mulai info tambah kontak baru,, menampilkan form data kontak, kembali ke menu halaman info kontak edit data kontak, tombol simpan dan data kontak tersimpan.



Gambar IV. 4 Activity Diagram Info Pemesanan

Berdasarkan gambar IV.4 activity diagram Info Pemesanan, menceritakan bahwa admin harus melakukan login terlebih dahulu agar bisa mengakses halaman admin, lalu mengelola data menu info pemesanan.

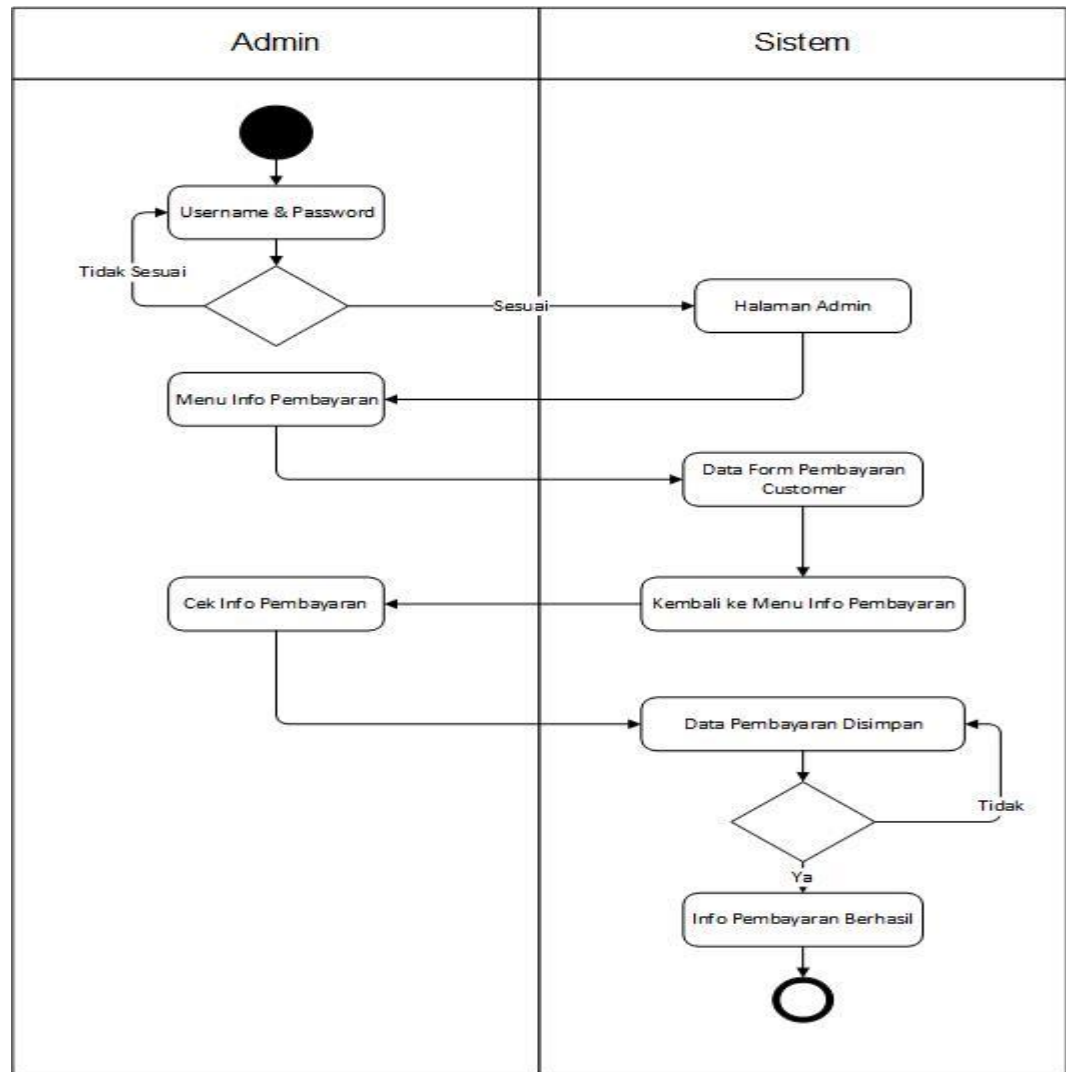
Apabila login berhasil maka admin dapat masuk pada menu info pemesanan lalu melakukan proses data form pemesanan *customer*, admin akan memvalidasi data pesanan *customer*, pesanan *customer* berhasil di simpan dan validasi berhasil



Gambar IV. 5 Activity Diagram Info Pembayaran

Berdasarkan gambar IV.5 activity diagram Info Pemesanan, menceritakan bahwa Admin harus melakukan login terlebih dahulu agar bisa mengakses halaman admin, lalu mengelola data pembayaran *customer*.

Apabila login berhasil maka admin dapat masuk pada menu info pembayaran lalu melakukan proses data form pembayaran *customer* dari cek info form pembayaran *customer* lalu simpan data pembayaran dan akan disimpan edit data pembayaran yang ingin dihapus maka pembayaran akan dihapus.



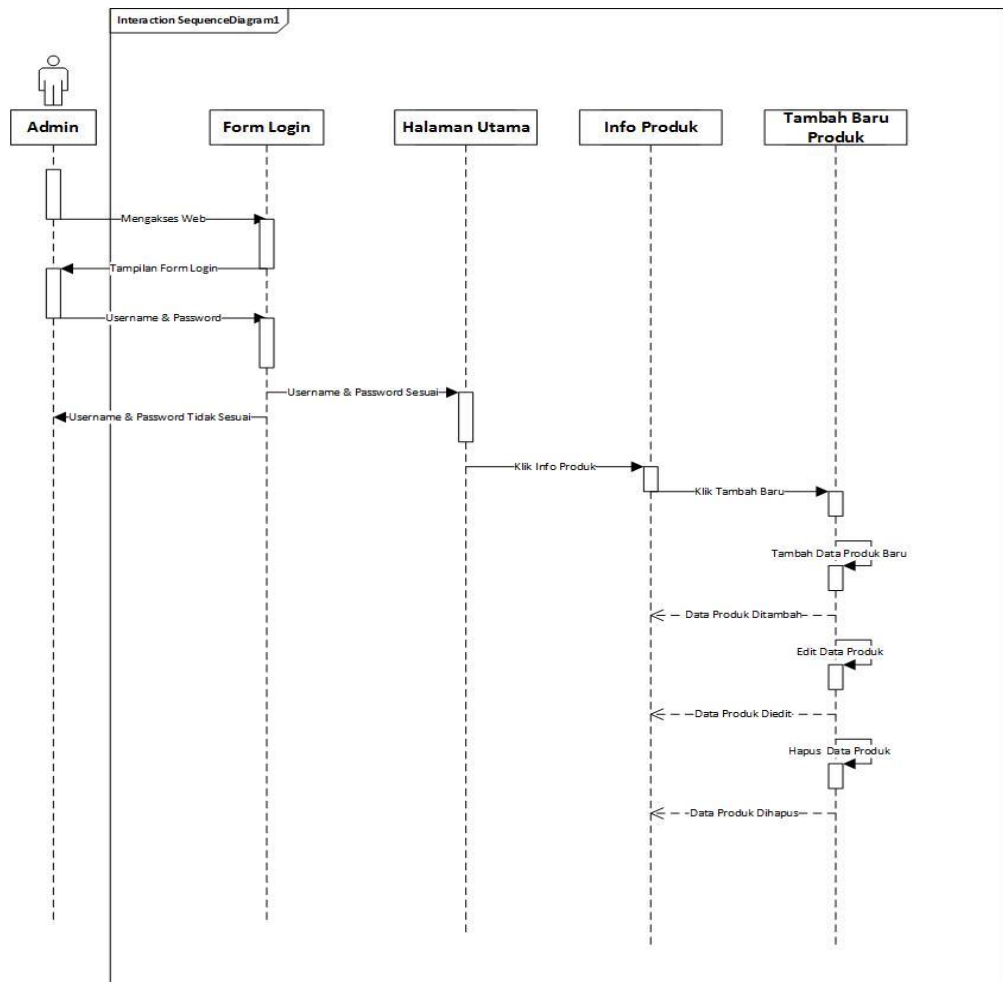
Gambar IV.6 Activity Diagram Kelola Pembayaran

Berdasarkan gambar IV.6 *activity* diagram kelola pembayaran, menceritakan bahwa *costumer* harus melakukan login terlebih dahulu agar bisa mengakses *web*, lalu mengelola data pembayaran.

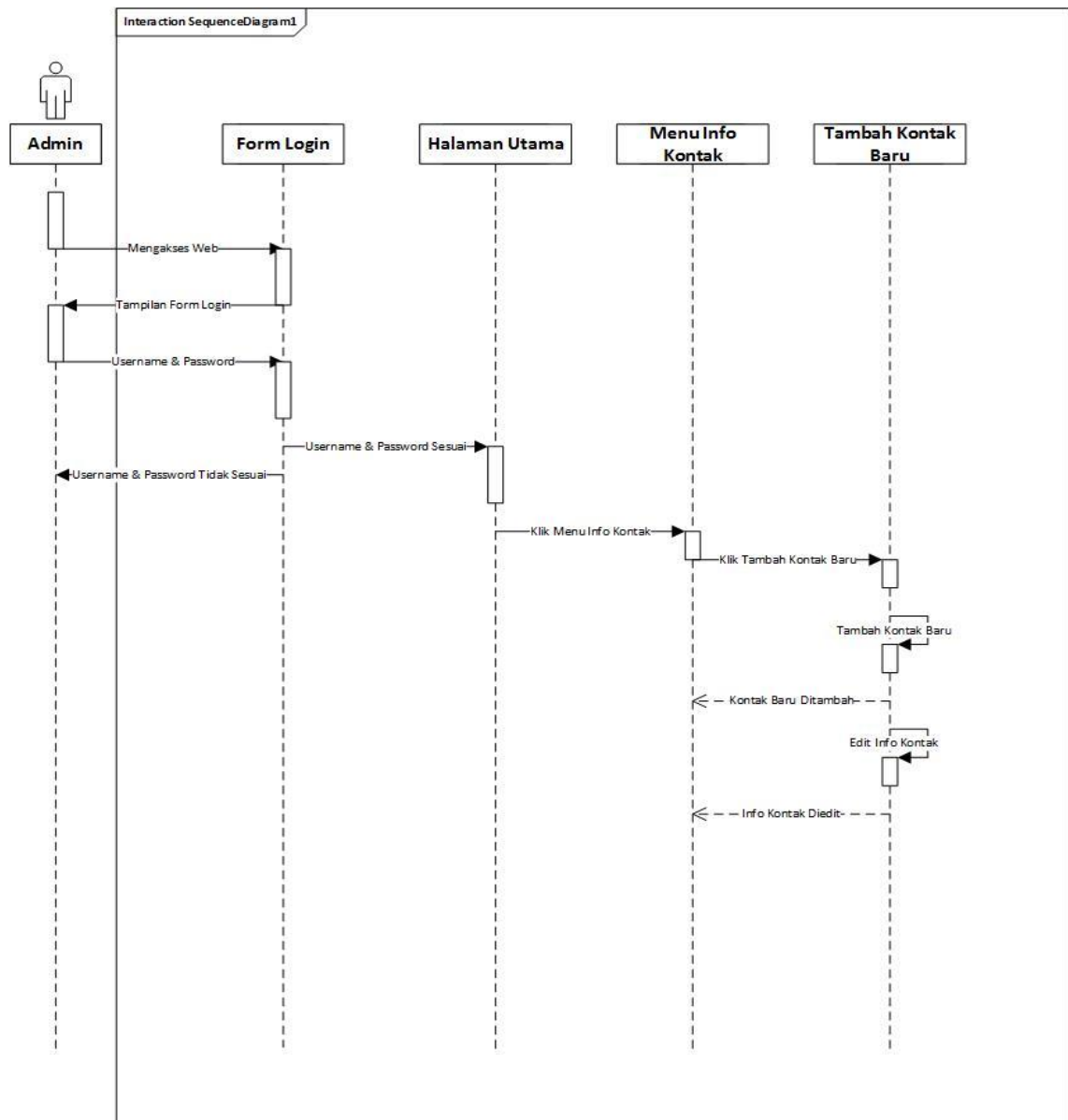
Apabila login berhasil maka *costumer* dapat masuk pada menu keranjang lalu melakukan proses kelola pembayaran dari mulai isi data form pembayaran, memilih metode pembayaran, dan melakukan transaksi pembayaran.

3. Sequence Diagram

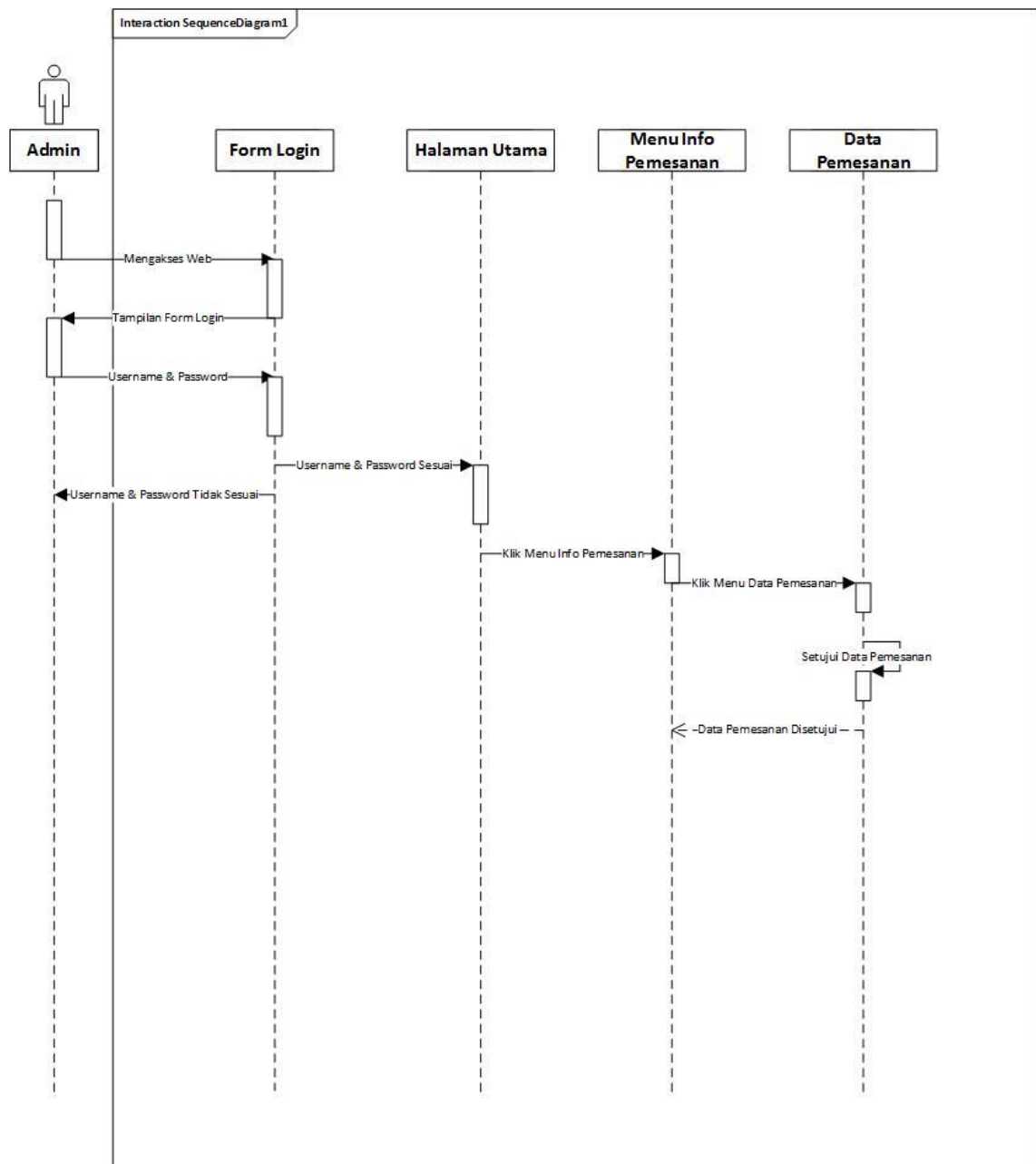
1. Sequence Diagram Admin:



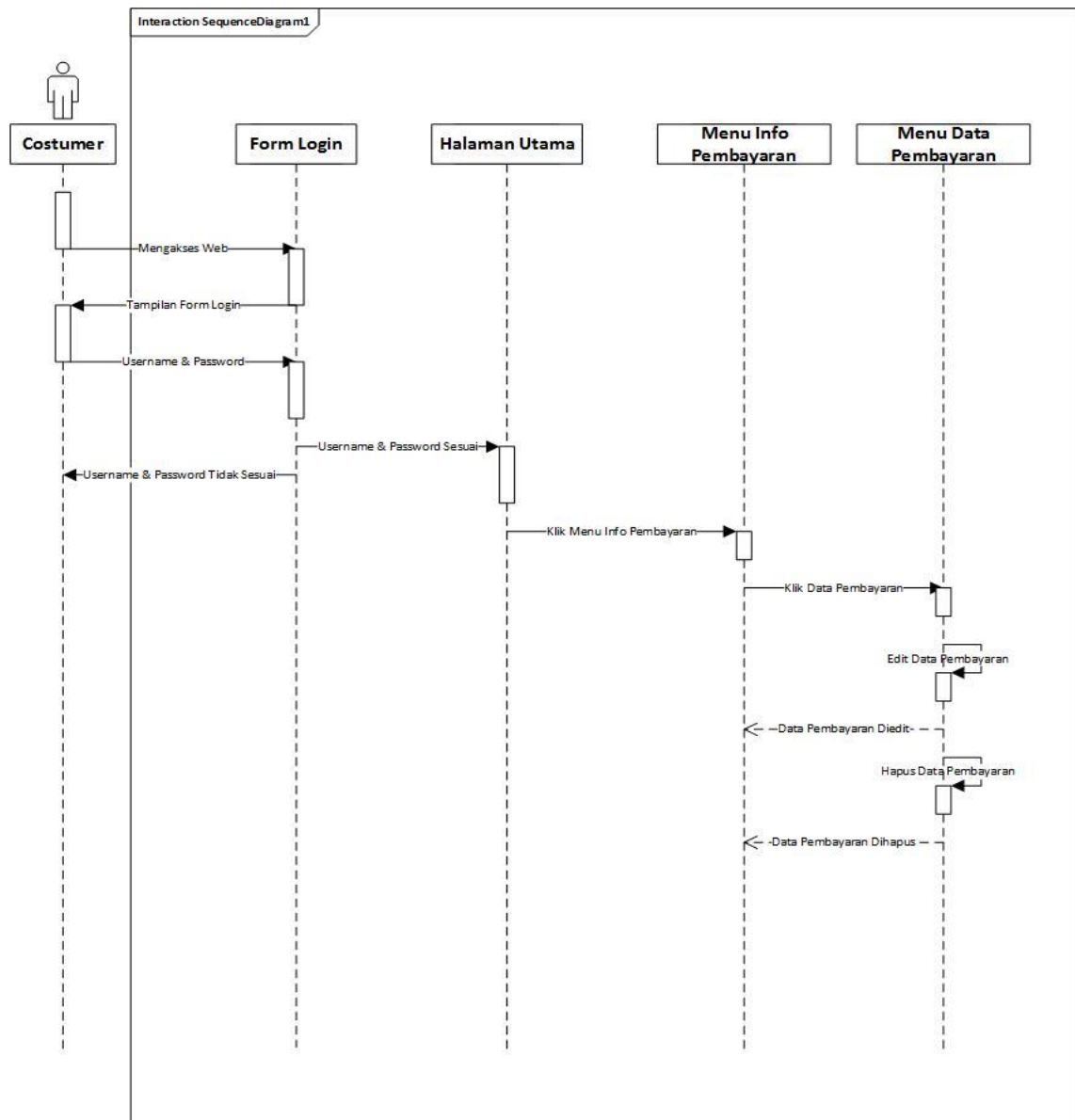
Gambar IV. 7 Sequence Diagram Info Produk



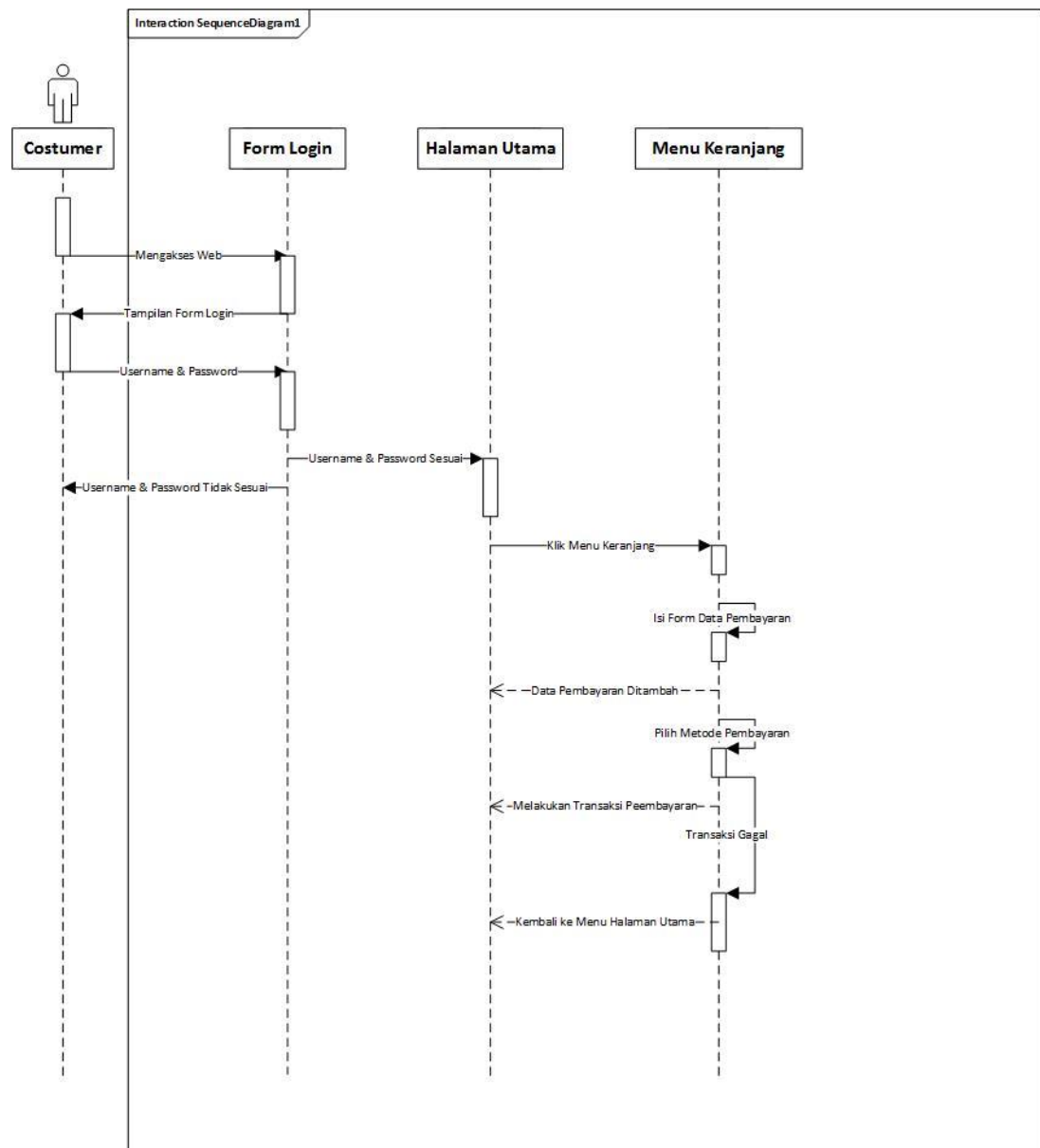
Gambar IV.8 Sequence Diagram Info Kontak



Gambar IV.9 Sequence Diagram Info Pemesanan



Gambar IV.10 Sequence Diagram Info Data Pembayaran



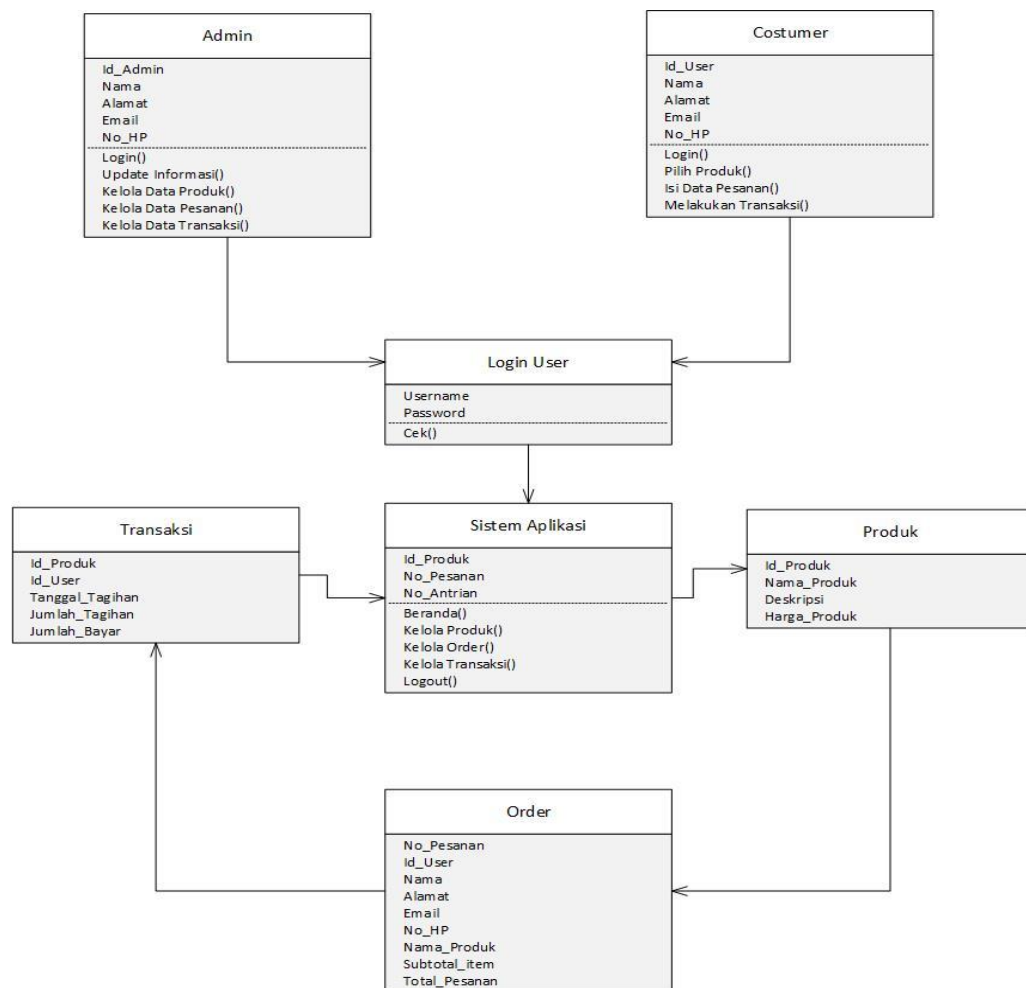
Gambar IV.11 Sequence Diagram Kelola Pembayaran

Deskripsi sequence diagram customer :

Sequence diagram *customer* terdapat 1 actor dan 5 objek, yaitu *form login*, *halaman utama*, *menu keranjang*, *form data pembayaran* dan *pembayaran*. Pertama-tama *customer* akan masuk ke *form login* lalu menginput *username* dan *password*. Dari *form login*, sistem akan melakukan verifikasi. *Username* dan *password* yang diinput *customer*, digunakan untuk validasi, jika *username* dan *password* sesuai maka akan membuka *halaman utama*, dan jika

username dan *password* tidak sesuai maka *costumer* harus login kembali. Setelah halaman utama terbuka, maka *costumer* bisa melakukan cek produk yang dipilih dan cek info tagihan produk dengan mengakses menu keranjang, lalu *costumer* dapat kelola pembayarannya dengan mengisi form data *costumer* seperti nama, alamat, dan nomor hp. Setelah itu *costumer* akan memilih metode pembayaran lalu akan melakukan transaksi pembayaran.

4. Class Diagram



Gambar IV. 12 Class Diagram

Spesifikasi Basis Data :

Tabel Admin

Tabel IV.5 Tabel Admin

Nama Field	Type	Keterangan
Id_admin	Int(10)	Primary Key
Nama	Varchar(30)	
Jenis_kelamin	Varchar(2)	
Alamat	Varchar(35)	
Email	Varchar(30)	
No_hp	Int(15)	

Tabel Customer

Tabel IV.6 Tabel *Customer*

Nama Field	Type	Keterangan
<i>Id_user</i>	Int(10)	Primary Key
Nama_Customer	Varchar(30)	
Alamat	Varchar(35)	
Email	Varchar(30)	
No_hp	Int(13)	

Tabel Produk

Tabel IV.7 Tabel Produk

Nama Field	Type	Keterangan
Id_produk	Int(12)	
Nama_Produk	Varchar(25)	
Keterangan	Text(50)	
Harga_produk	Varchar(25)	

Tabel Pesanan

Tabel IV.8 Tabel Pesanan

Nama Field	Type	Keterangan
No_pesanan	Int(10)	Primary Key
<i>Id_user</i>	Varchar(15)	Foreign Key
Nama	Varchar(30)	
Alamat	Varchar(35)	
Email	Varchar(30)	
No_hp	Int(15)	
Nama_produk	Varchar(30)	
Subtotal_item	Varchar(30)	
Total_pesanan	Varchar(30)	

Tabel Pembayaran

Tabel IV.9 Tabel Pembayaran

Nama Field	Type	Keterangan
Id_transaksi	Int(12)	Primary Key
<i>Id_user</i>	Int(12)	Foreign Key
Tanggal_transaksi	Date	
Jumlah_tagihan	Varchar(50)	
Total_bayar	Varchar(50)	

IV.2.3 Perancangan *Interface*

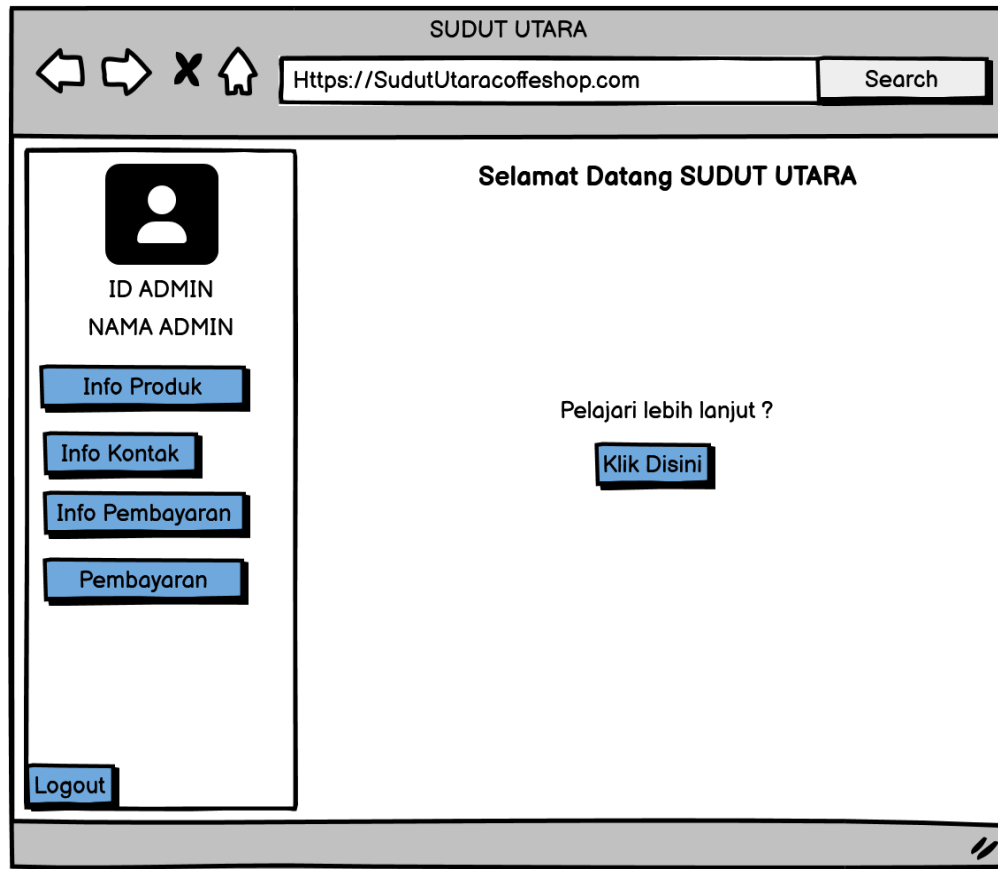
Untuk perancangan user interface sistem informasi penjualan, berikut user interface yang dibuat:

1. *Interface Admin*

The image shows a web browser window titled "SUDUT UTARA". The address bar displays "Https://SudutUtaracoffeshop.com" with a "Search" button to its right. The main content area features a logo of a coffee cup with steam rising from it, and the text "Sudut Utara" written in a cursive font below it. Below the logo, there are two input fields: "Username :" and "Password :". To the left of the "Login" button is a link that says "Lupa Password ?". The "Login" button is located at the bottom right of the login form area. The browser window has standard navigation icons (back, forward, stop, home) on the left side of the address bar.

Gambar IV.13 Login Admin

Gambar IV.13 di atas merupakan tampilan halaman *login*. Pada tampilan tersebut terdapat kolom untuk memasukan *username* dan *password* untuk *login*. Pertama-tama admin akan masuk ke *form login* lalu menginput *username* dan *password*. Dari *form login*, sistem akan melakukan verifikasi. *Username* dan *password* yang diinput admin, digunakan untuk validasi, jika *username* dan *password* sesuai maka akan membuka halaman utama, dan jika *username* dan *password* tidak sesuai maka admin harus *login* kembali.



Gambar IV.14 Halaman Utama

Gambar IV.14 di atas merupakan tampilan halaman utama pada admin. Pada tampilan tersebut terdapat menu Info Produk, Info kontak, Halaman, Info pemesanan, dan Pembayaran untuk mengelola aplikasi sistem informasi penjualan.

The screenshot shows a web browser window titled "SUDUT UTARA" with the URL "Https://SudutUtaracoffeshop.com". The page displays a welcome message "SELAMAT DATANG DI SUDUT UTARA" and a coffee cup logo. The main content area is divided into two sections: a sidebar on the left and a main form on the right. The sidebar contains a user profile icon, "ID ADMIN", "NAMA ADMIN", and a list of navigation links: "Info Produk", "Info Kontak", "Info Pembayaran", "Pembayaran", and "Logout". The main form is titled "Tambah Baru" and includes fields for "Nama Produk", "Tambahkan Media", "Deskripsi Produk", and "Harga Produk". There are also buttons for "Edit Produk", "Hapus Produk", "Batal", and "Simpan".

1. Info Produk
2. Tambah Baru
3. Nama Produk
4. Tambahkan Media
5. Deskripsi Produk
6. Harga Produk
7. Simpan

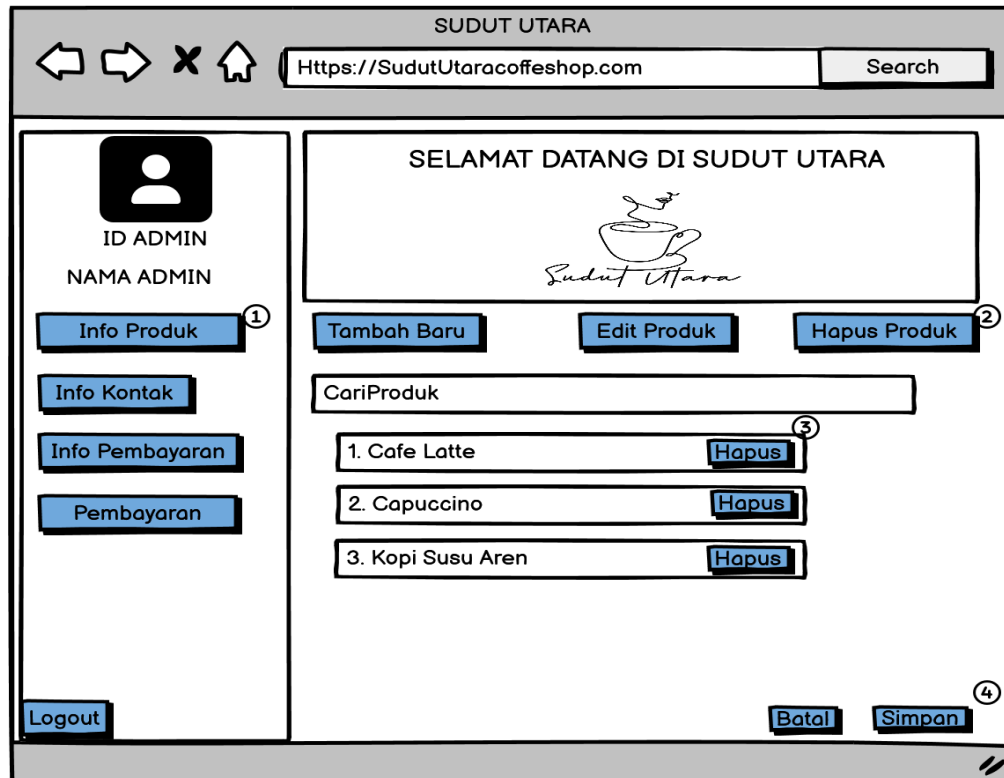
Gambar IV.15 Menambahkan Data produk Baru

Gambar IV.15 di atas merupakan tampilan halaman dari menu Info produk. Pada tampilan tersebut terdapat fitur tambah baru untuk menambahkan data produk baru yang akan diposting dan terdapat kolom untuk memasukan nama produk, tambahkan media, deskripsi dan harga produk serta terdapat tombol batal dan simpan.

The screenshot displays the 'SUDUT UTARA' web application interface. At the top, the browser address bar shows 'Https://SudutUtaracoffeshop.com'. The sidebar on the left contains a user profile section with 'ID ADMIN' and 'NAMA ADMIN' fields, followed by navigation buttons: 'Info Produk' (marked with a circled 1), 'Info Kontak', 'Info Pembayaran', 'Pembayaran', and 'Logout'. The main content area features a welcome message 'SELAMAT DATANG DI SUDUT UTARA' with a coffee cup logo. Below this are three buttons: 'Tambah Baru', 'Edit Produk' (marked with a circled 2), and 'Hapus Produk'. A search bar labeled 'Cari Produk' is present. The product list shows '1. Cafe Latte:' with a 'Logo Produk' field (marked with a circled 3) and an 'Edit' button. The 'Deskripsi Produk' section contains the text: 'Cafe Latte : Medium', 'Jumlah : 2', and 'Catatan : Dingin'. The 'Harga Produk' is set to 'Rp. 14.000,-'. At the bottom right, there are 'Batal' and 'Simpan' (marked with a circled 4) buttons.

Gambar IV.16 Edit Data Produk

Gambar IV.16 di atas merupakan tampilan halaman dari menu info produk. Pada tampilan tersebut terdapat fitur edit produk untuk mengubah data produk baru yang akan diposting. Terdapat fitur edit untuk ubah nama, gambar produk dan terdapat kolom deskripsi produk, harga produk serta terdapat tombol batal dan simpan.



Gambar IV.17 Hapus Data Produk

Gambar IV.17 di atas merupakan tampilan halaman dari menu produk. Pada tampilan tersebut terdapat fitur hapus produk untuk menghapus data produk baru yang telah disimpan ke dalam sistem. Terdapat kolom cari produk untuk mencari data produk yang ingin dihapus serta terdapat tombol batal dan simpan.

The screenshot shows a web application interface for 'SUDUT UTARA'. The browser address bar displays 'Https://SudutUtaracoffeshop.com'. The page title is 'SUDUT UTARA'. The main content area is titled 'SELAMAT DATANG DI SUDUT UTARA' and features a coffee cup logo with the text 'Sudut Utara'.

On the left sidebar, there is a user profile section with 'ID ADMIN' and 'NAMA ADMIN' fields. Below this are navigation buttons: 'Info Produk', 'Info Kontak' (marked with a circled 1), 'Info Pembayaran', and 'Pembayaran'. A 'Logout' button is at the bottom of the sidebar.

The main content area has three buttons at the top: 'Kontak Baru' (marked with a circled 2), 'Edit Kontak', and 'Hapus Kontak'. Below these is the 'Form Info Kontak Baru' (marked with a circled 3). The form contains the following fields:

- No WA : 08745xxxxxxxx
- Telp.Kantor : 02290xxxxxxxx
- Email : TahtaIkhsan@gmail.com
- Alamat : Kp.manggahang sindang sari rt.01/19
- Link Maps : http://maps.com

At the bottom right of the form are 'Batal' and 'Simpan' (marked with a circled 4) buttons.

Gambar IV.18 Info Kontak Baru

Gambar IV.18 di atas merupakan tampilan halaman dari menu Info kontak. Pada tampilan tersebut terdapat fitur tambah kontak baru untuk menambahkan kontak baru. Terdapat fitur form info kontak baru, simpan data kontak baru yang ingin ditambahkan, maka sistem akan berhasil menyimpan.

The screenshot displays the 'SUDUT UTARA' web application. The browser address bar shows 'Https://SudutUtaracoffeshop.com'. The page title is 'SUDUT UTARA'. The main content area is titled 'SELAMAT DATANG DI SUDUT UTARA' and features a coffee cup logo. The sidebar on the left contains a user profile section with 'ID ADMIN' and 'NAMA ADMIN', and a list of navigation links: 'Info Produk', 'Info Kontak' (marked with a circled 1), 'Info Pembayaran', 'Pembayaran', and 'Logout'. The main content area has three buttons: 'Data Pemesanan', 'Edit Kontak' (marked with a circled 2), and 'Hapus Kontak'. Below these is the 'Form Info Kontak Baru' (marked with a circled 3) which includes input fields for 'No WA' (08745xxxxxxx), 'Telp.Kantor' (02290xxxxxxx), 'Email' (TahtaIkhsan@gmail.com), 'Alamat' (Kp.manggahang sindang sari rt.01/19), and 'Link Maps' (http://maps.com). At the bottom right, there are 'Batal' and 'Simpan' (marked with a circled 4) buttons.

Gambar IV.19 Edit Info Kontak Baru

Gambar IV.19 di atas merupakan tampilan halaman dari menu Info kontak. Pada tampilan tersebut terdapat fitur edit kontak baru untuk menambahkan kontak baru. Terdapat fitur form info kontak baru, simpan data kontak baru yang ingin ditambahkan, maka sistem akan berhasil menyimpan.

SUDUT UTARA

Https://SudutUtaracoffeshop.com Search

SELAMAT DATANG DI SUDUT UTARA

Sudut Utara

ID ADMIN
NAMA ADMIN

Info Produk
Info Kontak
Info Pembayaran
Pembayaran

Data Pemesanan

Form Info Kontak Baru

Nama Customer : Tahta Ikhsan

Nomor HP : 02290xxxxxxx

Alamat : Kp.manggahang sindang sari rt.01/19

Menu Pesanan : Cafe Latte

Jumlah Pesanan : 2

Total Harga : Rp. 28.000,-

setujui Pemesanan

Logout

Batal Simpan

Gambar IV.20 Info Pemesanan

Gambar IV.20 di atas merupakan tampilan halaman dari Info Produk. Pada tampilan tersebut terdapat fitur Data pemesanan untuk melihat data pesanan *customer* yang akan disetujui admin. Pesanan telah disetujui dan disimpan oleh sistem.

SUDUT UTARA

Https://SudutUtaracoffeshop.com Search

SELAMAT DATANG DI SUDUT UTARA

Sudut Utara

ID ADMIN
NAMA ADMIN

Info Produk

Info Kontak

Info Pembayaran ^①

Pembayaran

Logout

Data Form Info Pembayaran ^②

Form Info Pembayaran Customer: ^③

Nama Customer : Tahta Ikhsan

Nomor HP : 08790xxxxxxx

Alamat : Kp.manggahang sindang sari rt.01/19

Menu Pesanan : Cafe Latte

Jumlah Pesanan : 2

Total Harga : Rp. 28.000,-

setujui Pembayaran ^④

Batal Simpan ^⑤

Gambar IV.21 Info Pembayaran *Customer*

Gambar IV.21 di atas merupakan tampilan halaman dari Info Pembayaran. Pada tampilan tersebut terdapat fitur Data form info pembayaran untuk melihat data pembayaran *customer* yang akan disetujui admin. Pesanan telah disetujui dan disimpan oleh sistem.

The screenshot displays the 'SUDUT UTARA' web application interface. The browser address bar shows 'Https://SudutUtaracoffeshop.com'. The page title is 'SUDUT UTARA'. The main heading is 'SELAMAT DATANG DI SUDUT UTARA' with a logo of a coffee cup. The sidebar on the left contains a user profile icon, 'ID ADMIN', 'NAMA ADMIN', and a list of navigation links: 'Info Produk', 'Info Kontak', 'Info Pembayaran', 'Pembayaran' (highlighted with a circled 1), and 'Logout'. The main content area has three buttons at the top: 'Data Form Info Pembayaran', 'Edit Data Pembayaran' (highlighted with a circled 2), and 'Hapus Data Pembayaran'. Below these is a section titled 'Form Info Pembayaran Customer:' (circled 3) containing the following fields: 'Nama Customer : Tahta Ikhsan', 'Nomor HP : 08790xxxxxxx', 'Alamat : Kp.manggahang sindang sari rt.01/19', 'Menu Pesanan : Cafe Latte', 'Jumlah Pesanan : 2', and 'Total Harga : Rp. 28.000,-'. At the bottom of the form is a 'setujui Pembayaran' button (circled 4). At the bottom right of the page are 'Batal' and 'Simpan' buttons (circled 5).

Gambar IV.22 Edit Data Pembayaran

Gambar IV.22 di atas merupakan tampilan halaman dari Pembayaran. Pada tampilan tersebut terdapat fitur Edit Data pembayaran untuk melihat data pembayaran lalu Menampilkan Fitur form data pembayaran yang ingin diubah pembayaran telah di ubah lalu disimpan oleh sistem.

The screenshot displays the 'SUDUT UTARA' web application interface. The browser address bar shows 'https://SudutUtaracoffeshop.com'. The sidebar on the left contains a user profile section with 'ID ADMIN' and 'NAMA ADMIN' fields, and a list of navigation buttons: 'Info Produk', 'Info Kontak', 'Info Pembayaran', 'Pembayaran' (highlighted with a circled 1), and 'Logout'. The main content area features a welcome message 'SELAMAT DATANG DI SUDUT UTARA' with a coffee cup logo. Below this, there are three buttons: 'Data Form Info Pembayaran', 'Edit Data Pembayaran', and 'Hapus Data Pembayaran' (highlighted with a circled 2). The 'Data Pembayaran' section (highlighted with a circled 3) contains the following form fields: 'Nama Customer' (Tahta Ikhsan), 'Nomor HP' (08790xxxxxxx), 'Alamat' (Kp.manggahang sindang sari rt.01/19), 'Menu Pesanan' (Cafe Latte), 'Jumlah Pesanan' (2), 'Total Harga' (Rp. 28.000,-), and 'Tanggal Pembayaran' (25 Desember 2022). At the bottom, there are three buttons: 'Logout', 'Hapus Pembayaran' (highlighted with a circled 4), and 'Batal' and 'Simpan' (highlighted with a circled 5).

Gambar IV.23 Hapus Data Pembayaran

Gambar IV.23 di atas merupakan tampilan halaman dari Pembayaran. Pada tampilan tersebut terdapat fitur Hapus data pembayaran untuk melihat data pembayaran yang ingin di hapus, lalu hapus data pembayaran dan penghapusan data berhasil di simpan oleh sistem.

SUDUT UTARA

Https://SudutUtaracoffeshop.com

Search

HALLO! SELAMAT DATANG DI SUDUT UTARA

Nama Customer

Pesan

Pemberitahuan

Opsi

Logout

Cari Produk

Produk

Menu Keranjang

Pembayaran

Data Pembayaran :

Form Data Pembayaran :

Nama : Tahta Ikhsan

Alamat : Kp. Manggahang SindangSari Rt.01/19

Nomor HP/WA : 08763xxxxxxx

Nama Produk : Cafe Latte

Jumlah Pesanan : 2 Cup Small

Total Bayar : Rp.28.000,-

Metode Pembayaran

Edit

Hapus

Batal

Simpan

Gambar IV.24 Kelola Pembayaran *Customer*

Gambar IV.24 di atas merupakan tampilan halaman Kelola pembayaran *customer*. Pada tampilan tersebut terdapat fitur Data pembayaran untuk melihat data pembayaran *customer* yang masuk. *Customer* memilih metode pembayaran yang akan digunakan lalu pembayaran berhasil dan disimpan oleh sistem.

SUDUT UTARA

Https://SudutUtaracoffeshop.com Search

HALLO! SELAMAT DATANG DI SUDUT UTARA

Nama Customer

Pesan

Pemberitahuan

Opsi

Logout

Cari Produk

Produk

Menu Keranjang

Pembayaran ¹

Data Pembayaran : ²

Form Data Pembayaran :

Nama : Tahta Ikhsan

Alamat : Kp. Manggahang SindangSari Rt.01/19

Nomor HP/WA : 08763xxxxxxx

Nama Produk : Cafe Latte

Jumlah Pesanan : 2 Cup Small

Total Bayar : Rp.28.000,-

Metode Pembayaran

Edit ³

Hapus

Batal

Simpan ⁴

Gambar IV.25 Edit Kelola Pembayaran *Customer*

Gambar IV.25 di atas merupakan tampilan halaman dari Pembayaran. Pada tampilan tersebut terdapat fitur Info Data pembayaran untuk melihat data pembayaran yang akan di edit. Lalu data pembayaran berhasil di edit dan berhasil disimpan oleh sistem.

SUDUT UTARA

Https://SudutUtaracoffeshop.com Search

HALLO! SELAMAT DATANG DI SUDUT UTARA

Nama Customer

Pesan

Pemberitahuan

Opsi

Logout

Cari Produk

Produk

Menu Keranjang

Pembayaran

Data Pembayaran :

Form Data Pembayaran :

Nama : Tahta Ikhsan

Alamat : Kp. Manggahang SindangSari Rt.01/19

Nomor HP/WA : 08763xxxxxxx

Nama Produk : Cafe Latte

Jumlah Pesanan : 2 Cup Small

Total Bayar : Rp.28.000,-

Metode Pembayaran

Edit

Hapus

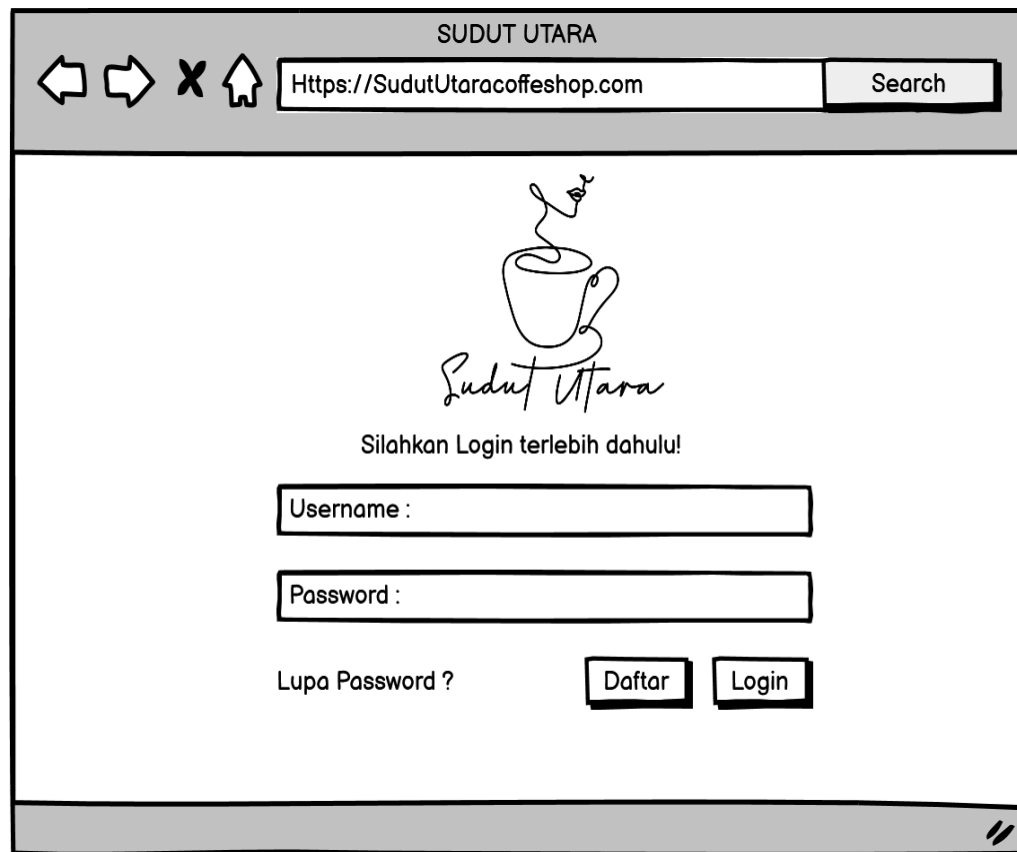
Batal

Simpan

Gambar IV.26 Hapus Data Pembayaran


Gambar IV.26 di atas merupakan tampilan halaman dari Pembayaran. Pada tampilan tersebut terdapat fitur Info Data pembayaran untuk melihat data pembayaran yang akan di hapus Lalu data pembayaran berhasil di hapus dan berhasil disimpan oleh sistem.

2. Interface Customer



SUDUT UTARA

Https://SudutUtaracoffeshop.com Search



Silahkan Login terlebih dahulu!

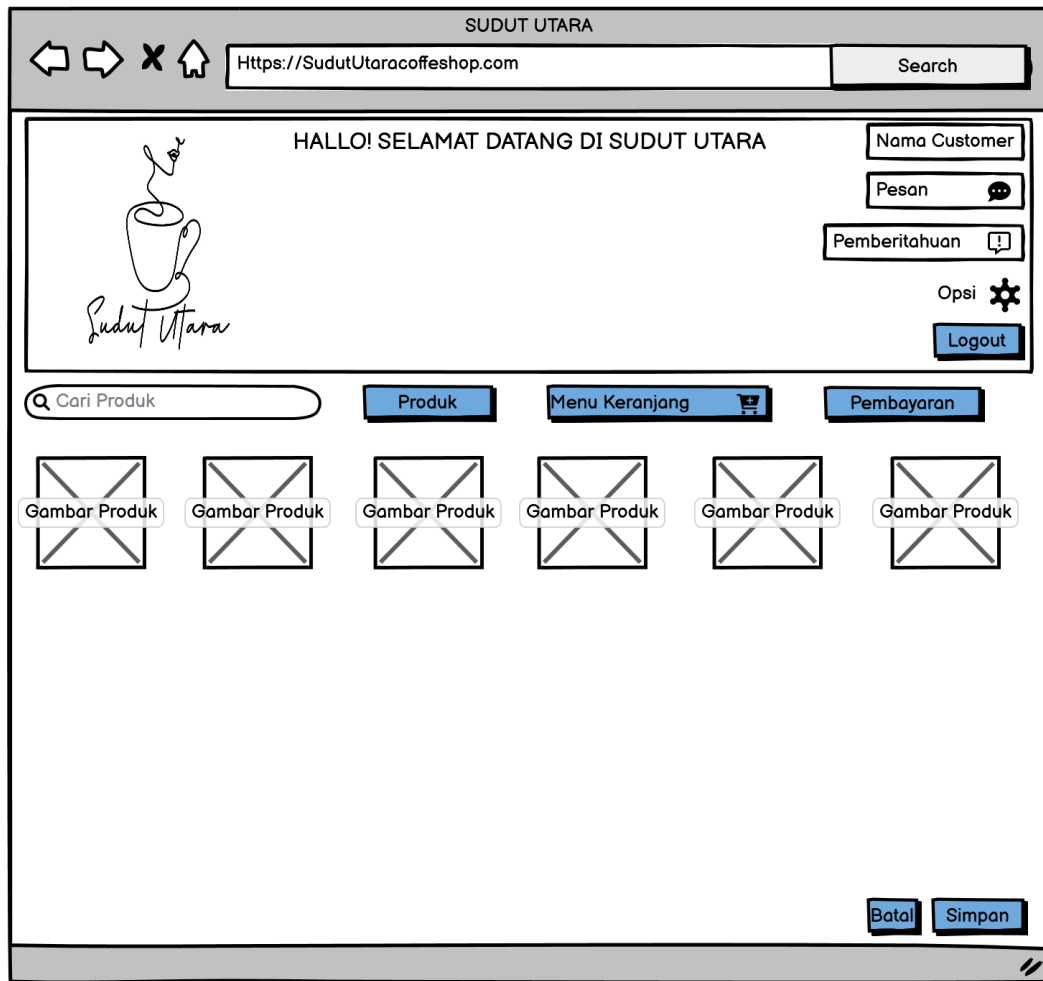
Username :

Password :

Lupa Password ?

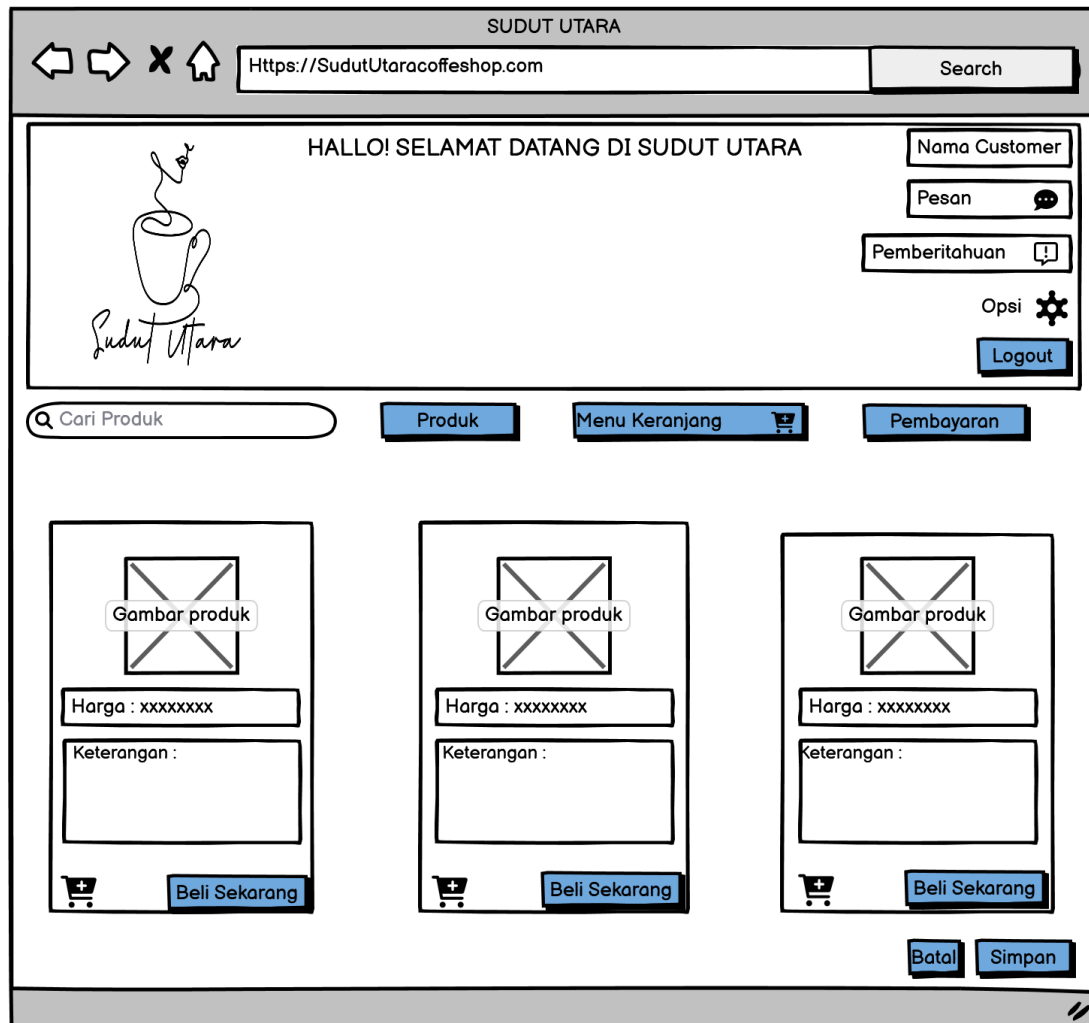
Gambar IV.27 Login Customer

Gambar IV.27 di atas merupakan tampilan halaman *login*. Pada tampilan tersebut terdapat kolom untuk memasukkan *username* dan *password* untuk *login*. Pertama-tama *customer* harus mendaftar terlebih dahulu untuk bisa mengakses ke halaman utama, maka sistem akan melakukan verifikasi *username* dan *password* yang sudah di daftarkan.



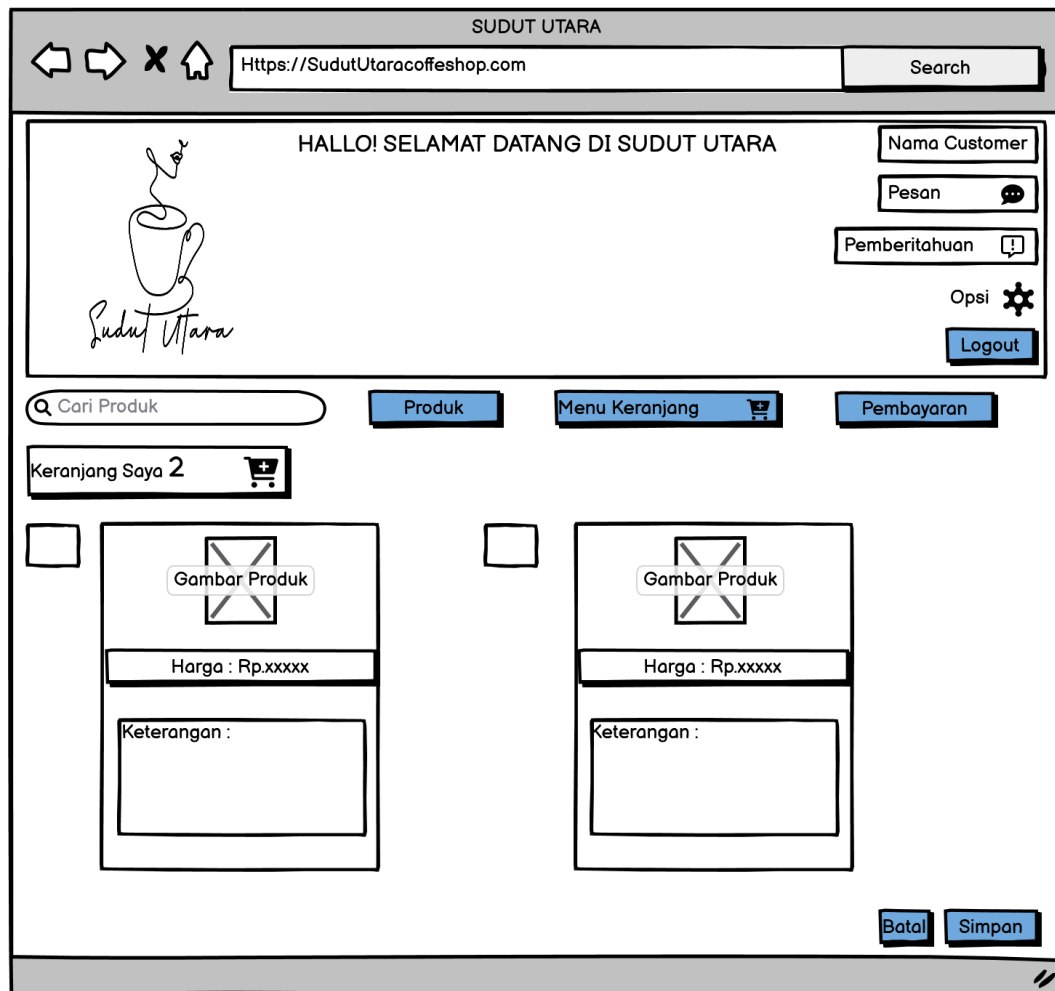
Gambar IV.28 Tampilan Halaman Customer

Gambar IV.28 di atas merupakan tampilan halaman utama. Pada tampilan tersebut terdapat Nama *customer*, pesan, pemberitahuan, pencarian, menu produk, menu keranjang, dan pembayaran.



Gambar IV.29 Tampilan Halaman shop

Gambar IV.29 di atas merupakan tampilan halaman dari menu Shop. Pada halaman tersebut menampilkan sebuah produk yang dapat dibeli oleh *customer*. Pada tampilan tersebut terdapat fitur tambahkan ke keranjang untuk menambahkan produk pesanan *customer*, lalu ada fitur beli sekarang untuk membeli langsung tanpa harus memasukan produk ke keranjang terlebih dahulu



Gambar IV.30 Tampilan Menu Keranjang

Gambar IV.30 di atas merupakan tampilan halaman dari menu keranjang. Pada tampilan tersebut terdapat fitur keranjang saya dan detail produk, jika ingin buat pesanan harap centang kotak yang ada di samping produk.

SUDUT UTARA

Https://SudutUtaracoffeshop.com Search

HALLO! SELAMAT DATANG DI SUDUT UTARA

Nama Customer

Pesan

Pemberitahuan

Opsi

Logout

Cari Produk

Produk

Menu Keranjang

Pembayaran

Alamat : Kp.Manggahang SindangSari Rt.01/19

Nomor HP : 08765xxxxxx

Produk yang dipesan : Americano

Jumlah : 2 cup small

Total Bayar : 28.000,-

Gambar Produk

Biaya sudah termasuk PPN

Rp.30.000,-

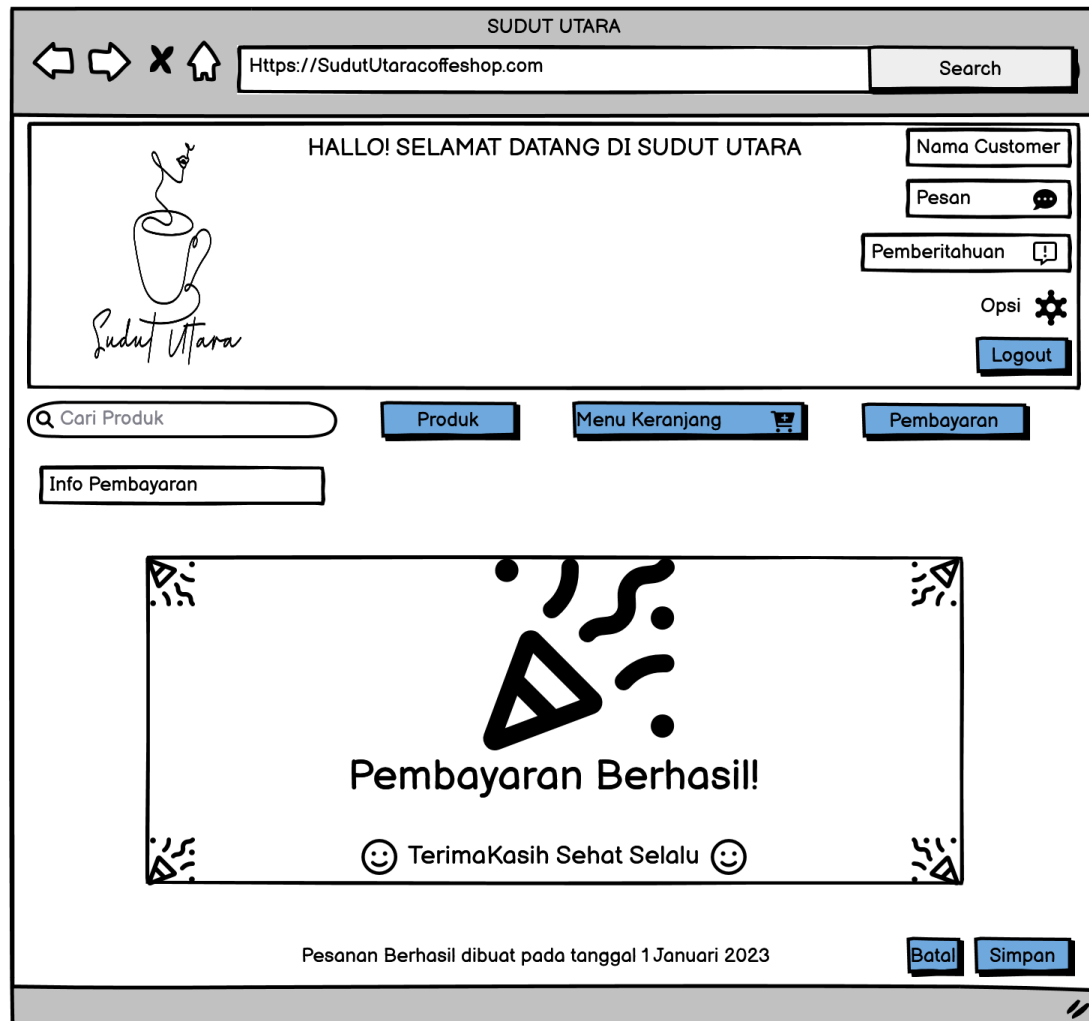
Bayar Sekarang

Batal

Simpan

Gambar IV.31 Tampilan Menu Pembayaran

Gambar IV.31 di atas merupakan tampilan halaman dari menu Pembayaran. Pada tampilan tersebut pelanggan harus memeriksa detail pesanan sebelum dipesan kemudian selesaikan pembayaran.



Gambar IV.32 Tampilan Transaksi

Gambar IV.32 di atas merupakan tampilan menu Pembayaran. Pada tampilan tersebut sistem menampilkan transaksi telah berhasil dan menunggu admin untuk melakukan validasi pesanan.

IV.3 Pencapaian Hasil

Hasil yang dicapai dari kerja praktik di Cafe SUDUT UTARA ini berupa *Interface* Perancangan Sistem Informasi Penjualan serta Laporan Kerja Praktik. Perancangan yang dihasilkan diantaranya adalah perancangan *interface* halaman *login*, perancangan *interface* halaman utama admin, perancangan *interface* halaman tambah data produk baru, perancangan *interface* halaman edit data produk, perancangan *interface* halaman hapus data produk, perancangan *interface* halaman Info kontak, perancangan *interface* halaman info kontak baru dan edit info kontak baru, perancangan *interface* halaman info produk Pemesanan, perancangan *interface* halaman form data pesanan, perancangan *interface validasi* pesanan pelanggan yang akan disetujui, perancangan *interface* tampilan halaman utama *Customer*, perancangan *interface* halaman menu *shop*, perancangan *interface* halaman menu keranjang. perancangan *interface* tampilan metode pembayaran, perancangan *interface* tampilan transaksi pembayaran.

Yang dibuat diantaranya perancangan halaman login, Halaman Info Produk, halaman Info Kontak, halaman Info pemesanan, halaman info pembayaran, halaman kelola data pembayaran dan validasi pembayaran pesanan *customer*. Sedangkan untuk *interface costumer* yang dibuat diantaranya tampilan *login*, halaman utama, halaman *shop*, halaman keranjang, *input* data pembayaran dan transaksi pembayaran.

BAB V

PENUTUPAN

V.1 Kesimpulan dan Saran Mengenai Pelaksanaan

Berdasarkan penjelasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

V.1.1 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktik

Setelah melalui proses pelaksanaan kerja praktik, kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.
2. Melatih kecakapan mahasiswa dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain.
3. Mahasiswa menyadari pentingnya etika kerja yang baik, disiplin dan tanggung jawab dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.
4. Mempersiapkan kualitas diri mahasiswa menghadapi dunia kerja nyata.

V.1.2 Saran Pelaksanaan Kerja Praktik

Berikut saran mengenai pelaksanaan kerja praktik :

1. Perlu ditumbuhkan kebiasaan belajar secara mandiri bagi mahasiswa.
2. Perlu adanya kemampuan mahasiswa untuk menggabungkan seluruh ilmu yang didapat di perkuliahan dalam proses perancangan sistem.

V.2 Kesimpulan dan Saran Mengenai Substansi

Berikut kesimpulan dan saran mengenai substansi yang diamati selama kerja praktik di Cafe Sudut Utara.

V.2.1 Kesimpulan Perancangan Sistem Informasi Penjualan

Setelah melalui proses perancangan sistem informasi penjualan, kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Hasil kegiatan kerja praktek ini adalah sebuah perancangan sistem informasi penjualan.

2. Dengan adanya perancangan sistem informasi penjualan ini diharapkan agar perancangannya dapat di implementasikan menjadi aplikasi.

V.2.2 Saran Mengenai Perancangan Sistem Informasi Penjualan

Berikut saran mengenai perancangan sistem informasi penjualan :

1. Perlu adanya optimasi lebih lanjut, seperti membuat aplikasi *web*.
2. Perancangan sistem informasi penjualan ini masih memiliki tampilan yang cukup sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung. (2016, Mei 13). Metode Pengembangan Sistem SDLC (System Development Life Cycle). Dipetik 08 06, 2018, dari <http://agung-technology.blogspot.com>:
<http://agungtechnology.blogspot.com/2016/05/metode-pengembangan-sistem-sdlc-system.html>
- Butsianto, S., & Arifin, E. N. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Prototyping Pada Toko Bay Sticker. *Sigma–J. Teknol. Pelita Bangsa*, 10, 275.
- George M.Scott, Prinsip-prinsip Sistem Informasi Manajemen, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2001
- Hanifah, R. (2015, Desember 8). Apa itu Balsamiq Mockup? Retrieved from Prakerin uBig.co,id:
<https://prakerinmalang.wordpress.com/2015/12/08/apa-itu-balsamiqmockup>
- Hartono, Hendry, dkk. 2012. Pengaruh Strategi Pemasaran Terhadap Peningkatan Penjualan Pada Perusahaan” Dengan Menetapkan Alumni dan Mahasiswa Universitas Bina Nusantara Sebagai Objek Penelitian. Jurusan Manajemen. Universitas Bina Nusantara. Jakarta Barat. Jurnal (online)
- Haryono, Riwan Tri dan Siska Iriani. 2013. Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Produksi Dan Penjualan Pada Pabrik Penggergajian Batu CV. Bumi Indah Persada. ISSN: 2302-57000-<http://ijns.org>. IJNSIndonesian Journal on Networking and Security.
- Kertahadi, 2007. Pengertian sistem menurut para ahli. Diambil dari :
<http://www.seputarilmu.com/2015/12/10-pengertian-sistem-informasimenurut.html>. (29 April 2017).

- Muslihudin, Muhammad dan Oktavianto. "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML". Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2016.
- Nugroho, F. E. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 717-724.
- Nurlaela, L., Dharmalau, A., & Parida, N. T. (2020). Rancangan sistem informasi inventory barang berbasis web studi kasus pada Cv. Limoplast. *Journal Syntax Idea*, 2(5).
- Sukanto, Rosa. A.S, & Shalahuddin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

LAMPIRAN A
TOR (*Term Of Reference*)

Sebelum melakukan kerja praktik penulis melakukan beberapa metode penelitian yaitu diantaranya adalah observasi, *interview* dan studi pustaka. Setelah mengamati dan mempelajari lokasi kerja praktik kemudian ditentukan serta disetujui oleh instansi tempat kerja praktek, kemudian penulis dijelaskan bahwa selama kerja praktik memiliki tugas yang harus dikerjakan di lokasi kerja praktik yaitu :

1. Menganalisis data penjualan produk
2. Membuat Perancangan sistem informasi penjualan

Bandung, Juli 2022

Disetujui Oleh :

Peserta Kerja Praktik

Pembimbing Lapangan

Tahta Ikhsan S

Pradipa Gelar

302190012

LAMPIRAN B
LOG ACTIVITY

Berikut adalah log activity selama kerja praktlk :

Minggu/Tgl	Kegiatan	Hasil
I / 8 Juli 2022	Interview	SELESAI
I / 9 Juli 2022	Pengenalan tempat kerja praktik	SELESAI
I / 10 Juli 2022	LIBUR	
I / 11 Juli 2022	Wawancara mengenai permasalahan yang bisa dijadikan bahan kerja praktik	
I / 12 juli 2022	LIBUR	
I / 13 Juli 2022		
I / 14 Juli 2022		
II / 15 Juli 2022		
II / 16 Juli 2022		
II / 17 Juli 2022	LIBUR	
II / 18 Juli 2022		
II / 19 Juli 2022	Mengelola data produk pemesanan data pembayaran	SELESAI
II / 20 Juli 2022	LIBUR	
III / 21 Juli 2022	LIBUR	
III / 22 Juli 2022	LIBUR	
III / 23 Juli 2022	- Membuat rancangan data info produk yang terdiri dari Id produk, nama produk, keterangan Harga produk	SELESAI
III / 24 Juli 2022	LIBUR	
III / 25 Juli 2022	- Membuat laporan pemesanan	SELESAI

III / 26 Juli 2022	- Membuat Laporan data pembayaran	SELESAI
III / 27 Juli 2022	LIBUR	
III / 28 Juli 2022	LIBUR	
III / 29 Juli 2022	- Mencatat stok barang	SELESAI
III / 30 Juli 2022	- Mencatat stok barang	SELESAI
III / 27 Juli 2022	- Mencatat barang keluar dan barang masuk	SELESAI
III / 28 Juli 2022	- Membantu karyawan melayani <i>customer</i>	SELESAI
III / 29 Juli 2022	LIBUR	
III / 30 Juli 2022	LIBUR	
III / 31 Juli 2022	LIBUR	
V / 2 Agustus	<ul style="list-style-type: none"> - Rancangan info produk pendukung balsamiq mockup - Info pemesanan - Info data pembayaran 	SELESAI

LAMPIRAN C
DOKUMENTASI KERJA PRAKTIK





Dokumentasi makanan yang ada di cafe Sudut Utara



Dokumentasi minuman *coffee* di cafe Sudut Utara



Dokumentasi Persiapan cafe



Dokumentasi Pembuatan Coffee