

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**Membangun sistem pemesanan online produk  
sparepart pada PT. Sinar Bearindo Sentosa  
Palembang.**



**Diajukan oleh :  
Muhamad Obin  
011110175**

**Diajukan sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja  
Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG**

**2016**



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH**

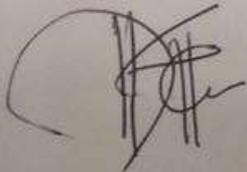
---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PKL**

**NAMA** : MUHAMMAD OBIN  
**NOMOR POKOK MAHASISWA** : 011110175  
**PROGRAM STUDI** : TEKNIK INFORMATIKA  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU (S1)  
**KONSENTRASI** : JARINGAN  
**JUDUL PKL** : MEMBANGUN SISTEM PEMESANAN  
ONLINE PRODUK SPAREPART PADA  
PT.SENAR BEARINDO SENTOSA  
PALEMBANG.

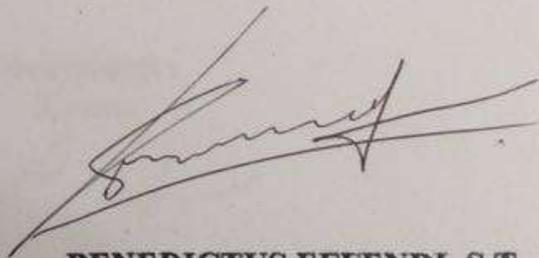
**PALEMBANG, 5 AGUSTUS 2016**

**MENYETUJUI,  
PEMBIMBING,**



**D. TRI OCTAFIAN, M.KOM.**  
**NIDN : 0213108002**

**MENGETAHUI,  
KETUA,**



**BENEDICTUS EFFENDI, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH

---

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL

NAMA : MUHAMMAD OBIN

NOMOR POKOK : 011110175

PROGRAM STUDI : TEKNOLOGI INFORMATIKA

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (SI)

KONSENTRASI : JARINGAN

JUDUL LAPORAN : MEMBANGUN SISTEM PEMESANAN ONLINE  
PRODUK SPAREPART PADA PT. SINAR BEARINDO  
SENTOSA PALEMBANG

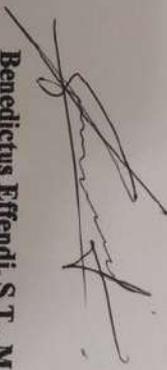
Tanggal :  
Penguji 1

Tanggal :  
Penguji 2

  
ANDRI SAPUTRA, S.KOM., M.KOM.  
NIDN : 0216098801

  
GUNTORO BAROYIH, S.KOM., M.KOM.  
NIDN : 0201048601

Menyetujui :  
Ketua,

  
Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti saat ini, perusahaan berlomba-lomba untuk menjadi pemimpin pasar dengan meningkatkan kualitas produknya juga peningkatan pelayanan yang semakin memudahkan konsumen. Karena setiap perusahaan dituntut untuk menerapkan strategi sehingga tidak kalah oleh zaman terutama dengan *trend* yang sedang berkembang.

*Trend* sekarang yang ternyata bisa memenuhi kebutuhan pasar adalah penggunaan teknologi informasi dalam pengelolaan perusahaan atau dalam proses operasional perusahaan. Penggunaan teknologi informasi ini bisa menggunakan manfaat perkembangan internet yang sangat cepat. Saat ini penggunaan internet pada setiap aspek kehidupan adalah hal yang lumrah. Maka dari itu perusahaan yang ingin mengejar kebutuhan pasar sebaiknya menggunakannya dalam proses operasional.

Teknologi internet semakin berkembang terutama dalam hal bisnis dimana munculnya perdagangan secara elektronik atau pemesanan secara *online*. Dengan menggunakan internet, perusahaan bisa melakukan promosi dan layanan pembelian produk secara *online*.

PT. Sinar Bearindo Sentosa Palembang merupakan salah satu perusahaan yang bergerak sebagai distributor di bidang *sparepart* dan terfokus pada suku cadang kendaraan roda dua dan roda empat yang

berdomisili di Jl. Kolonel H. Burlian No.1022-1023, Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30151, Indonesia. Pada PT.Sinar Bearindo Sentosa Palembang telah terdapat *website* yang hanya bisa untuk memberikan informasi produk yang dijual tetapi tidak bisa untuk melakukan pemesanan.

Oleh karena hal itu menyebabkan belum maksimalnya pendapatan yang didapatkan oleh perusahaan serta pembelian barang yang hanya bisa dilakukan secara *offline* juga membatasi pangsa pasar perusahaan yang hanya disekitar kota Palembang. Perusahaan ini membutuhkan sistem yang bisa memberikan kemudahan dalam hal pemesanan barang secara *online* melalui *website* penjualan di PT.Sinar Bearindo Sentosa.

Dalam rangka meningkatkan nilai bisnis dan meraih lebih banyak konsumen dan meraih lebih banyak lagi pendapatan. PT.Sinar Bearindo Sentosa Palembang akan menggunakan sistem pemesanan secara online. Hal ini berguna untuk menambah area pemasaran produknya melalui promosi dari *web* karena dari itu pemasaran melalui media *online* harus benar-benar diketahui. Dan tidak hanya diketahui saja, tetapi benar-benar menetapkan cara tersebut untuk meningkatkan omset penjualan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, penulis berinisiatif melakukan perancangan sistem pemesana *online* yang dapat berguna meningkatkan nilai bisnis dan meraih lebih banyak lagi pendapatan pada PT.Sinar Bearindo Sentosa Palembang.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis akan melakukan perancangan sistem yang akan ditulis dalam praktek kerja lapangan berjudul “**Perancangan Sistem Pemesanan *Online* Produk *Spare Part* Pada PT.Sinar Bearindo Sentosa**”.

## **1.2. Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang diatas penulis akan membuat perancangan sistem pemesanan *online* pada PT.Sinar Bearindo Sentosa dengan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun bisa melayani pemesanan secara *online*, menyediakan informasi produk yang ditawarkan, terdapat registrasi untuk menjadi *member* sehingga memudahkan pengelolaan data.
2. Sistem yang dibangun bisa mengelola data produk, data *member*, data pemesanan dan laporan.
3. Sistem yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML.

## **1.3. Tujuan dan Manfaat Pkl**

### **1.3.1. Tujuan**

Tujuan dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah agar dapat melakukan perancangan sistem pemesanan *online* guna mempermudah konsumen dalam melakukan proses pemesanan secara *online* dan memperluas pangsa pasar perusahaan.

## **1.3.2. Manfaat**

### **1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa**

1. Mampu menerapkan dan meningkatkan ilmu yang pengetahuan yang telah didapatkan setelah menempuh pendidikan di Palcomtech dan diharapkan dapat lebih mudah menyesuaikan diri dilingkungan kerja apabila telah menyelesaikan pendidikan.
2. Mampu memahami serta mengerti akan perkembangan teknologi yang terus berkembang.
3. Mahasiswa mendapatkan keterampilan untuk melaksanakan program kerja pada perusahaan maupun instansi pemerintahan. Melalui praktek kerja lapangan mahasiswa mendapatkan bentuk pengalaman nyata serta permasalahan yang dihadapi dunia kerja . Selain itu, mahasiswa akan menumbuhkan rasa tanggung jawab profesi di dalam dirinya melalui praktek kerja lapangan

### **1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL**

Untuk kemudahan pengelolaan dan pemanfaatan data. Dengan penerapan perancangan sistem pemesanan *online* yang baik dan tepat maka pengelolaan informasi maupun pemanfaatannya dapat memudahkan umumnya bagi konsumen maupun pegawai PT.Sinar Bearindo Sentosa Palembang.

### **1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik**

1. Dapat menjadi referensi dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya dapat dijadikan arsip dokumen yang di harapkan bermanfaat.
2. Dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

## **1.4 Tempat Dan Waktu Pelaksanaan PKL**

### **1.4.1. Tempat Praktek Kerja Lapangan (PKL)**

Penulis melaksanakan Praktek kerja Lapangan ini bertempat di PT. Sinar Bearindo Sentosa Palembang di jalan Kolonel H. Burlian No.1022-1023, Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30151, Indonesia.

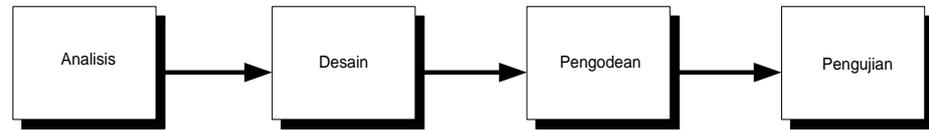
### **1.4.2. Waktu PKL**

Penulis melaksanakan Praktek Kerja Lapangan selama satu bulan mulai 18 Agustus 2015 sampai dengan 17 September 2015.

## **1.5 Metode Pengembangan Sistem**

. Untuk melakukan penelitian ini tahapan dan metode penegembangan sistem yang digunakan dengan metodologi *waterfall*. Model pengembangan ini sering disebut model sekuensial linear (*sequential linear*). Model pengembangan sistem waterfall menyediakan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean,

pengujian, dan tahap pendukung (Rossa A, 2013, h.28). Berikut merupakan gambar model *waterfall*.



Gambar 3.1 Ilustrasi Model Waterfall

Tahap-tahap dalam pengembangan metodologi waterfall berdasarkan gambar diatas adalah sebagai berikut :

#### 1. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespefikasikan kebutuhan perangkat lunak agas dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

#### 2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranlasi kebutuhan desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

#### 3. Pengodean

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalahh program komputer sesuai dengan desain yang dibuat pada tahap desain.

#### 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

## **1.5.1 Teknik Pengumpulan Data**

### **1.5.1.1 Metode Pengamatan(*observation*)**

Menurut Riduwan (2011:74) Penelitian adalah suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merumuskan dan menganalisis sampai menyusun laporannya.

Proses kegiatan yang di amati oleh penulis adalah seluruh kegiatan dan tata laksana yang terjadi pada PT.Sinar Bearindo Sentosa. Dalam hal ini penulis untuk memenuhi segala kebutuhan karyawan guna mendapatkan informasi yang cepat dan akurat sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi pemesanan pada web PT.Sinar Bearindo Sentosa.

### **1.5.1.2. Metode Wawancara (*Interview*)**

Menurut Sugiono (2009:317) Wawancara adalah pertemuan dua orang yang bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan Makna dalam suatu topic tertentu dan dengan wawancara, Peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipasi dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi yang tidak mungkin bisa ditemukan melalui observasi.

