

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA BOXX
LAPTOP STORE BERBASIS WEB**

SKRIPSI



MIFTAH FARID

1522500065

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA BOXX
LAPTOP STORE BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :

MIFTAH FARID

1522500065

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**



LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1522500065

Nama : Miftah Farid

Judul Skripsi : Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Pada Boxx Laptop
Store Berbasis Website

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau Program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ditemukan unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2019



Miftah Farid

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA BOXX
LAPTOP STORE BERBASIS WEB

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

MIFTAH FARID
1522500065

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 03 Juli 2019

Anggota Penguji

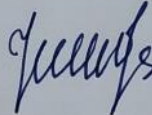


Sarwindah, S.Kom, M.M
NIDN. 0212068601

Kaprodi Sistem Informasi

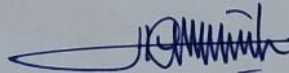

Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0211108306

Dosen Pembimbing



Fitriyanti, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0214087702

Ketua Penguji



Hamidah, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0210048302

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 10 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia dan izin-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Pada Boxx Laptop Store Berbasis Web” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa Laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun akan senantiasa penulis harapkan. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa Laporan Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Kedua orang tuaku yang tercinta, yang selalu memberikan dukungan baik moral, materi, doa, semangat dan kasih sayangnya.
3. Bapak Dr.Husni Teja Sukmana, S.T.M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs.Harry Sudjikianto, MM.MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Ibu Fitriyanti, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan bantuan kepada penulis sehingga Laporan Skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Pihak Boxx Laptop Store yang bersedia memberikan bantuan data dan informasi yang dibutuhkan pada penulis dalam melakukan riset.

Diharapkan sekiranya Lapora Skripsi ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang nantinya akan menulis Laporan Skripsi dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 27 Juni 2019

penulis

ABSTRAK

E-Commerce untuk di zaman sekarang sangatlah tidak asing didengar, rata-rata orang sudah pernah mendengar bahkan sudah menggunakannya di kehidupan sehari-hari. Boxx Laptop Store ini sekarang masih mempunyai kendala dalam hal menjual produk-produknya ke masyarakat luas dikarenakan sejauh ini penjualan yang dilakukan hanya sebatas di tempat di Toboali. Namun usaha tersebut dinilai masih kurang untuk mempublikasikan produk-produknya ke masyarakat luas, sehingga masih banyak orang-orang belum mengetahui produk-produk yang dijual disana. Untuk memasarkan produk-produk yang dijual disana sangat dibutuhkan yang namanya *Website*. *Website* yang dibuat oleh penulis semudah mungkin memberikan layanan atau cara untuk membeli dan membayar secara online kepada para pelanggannya. Sehingga pelanggan bisa dengan mudah membeli dan membayar produk tanpa harus datang langsung ke Boxx Laptop Store. Metodologi yang digunakan adalah metode *FAST (Framework for Application of Systems Technology)*. Metode analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara dan studi pustaka. Hasil yang dicapai adalah berupa sistem informasi penjualan produk elektronik dalam bentuk *website* supaya pelanggan yang ada di sekitaran toboali dan di luar toboali dapat membeli produk elektronik di Boxx Laptop Store tanpa harus datang ke tempat, yang dimana jangkauan penjualan menjadi sangat luas.

Kata kunci : Boxx Laptop Store, sistem informasi penjualan elektronik, *FAST (Framework for Application of Systems Technology)*



ABSTRACT

E-Commerce for the present time is no longer heard, the average person has heard and even uses daily snobbery. This Boxx Laptop Store still has limitations in terms of selling its products to the wider community relating to sales carried out only in places in Toboali. However, this published business still does not publish its products to the public, so there are still many people who do not understand the products sold there. To market products sold in places that are most needed by the website. . Websites created by authors are as easy as possible providing services or ways to buy and pay online for their customers. Can be purchased easily and buy products without having to come directly to Boxx Laptop Store. The methodology used is the FAST method (Streamwork for System Technology Applications). The method of analysis carried out in this study is the technique of observation, interviews and literature. The approved results consist of information systems for selling electronic products in the form of websites offered by customers who are around toboali and outside the toboali can buy electronic products at Boxx Laptop Store without having to come to the place, which allows sales to be very wide.

Keywords: *Boxx Laptop Store, electronic sales information system, FAST*

(Fream work for System Technology Applications)



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
KATAPENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 <i>E-Commerce</i>	5
2.2.1 Definisi <i>E-Commerce</i>	5
2.2 UML	7
2.2.1 Pengertian UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	7
2.2.2 Tujuan UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	7
2.3 Analisis Berorientasi Objek	8
2.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	8
2.3.2 <i>Activity Diagram</i>	9
2.3.3 Analisa Dokumen Keluaran	9
2.3.4 Analisa Dokumen Masukan	9

2.3.5	<i>Package Diagram</i>	10
2.3.6	<i>Deskripsi Use Case</i>	10
2.4	Perancangan Berorientasi Objek	10
2.4.1	<i>Deployment Diagram</i>	10
2.4.2	<i>Class Diagram</i>	10
2.4.3	<i>SequenceDiagram</i>	10
2.5	Entity Relationship Diagram (ERD)	11
2.6	<i>Logical Record Struktire (LRS)</i>	11
2.7	Relasi (Tabel)	12
2.8	<i>Spesifikasi Basis Data</i>	12
2.9	Rancangan Layar	13
2.10	Rancangan Masukan	13
2.11	Rancangan Keluaran	13
2.12	Model FAST.....	13
2.13	Teori Pendukung	18
2.13.1	WEB	18
2.13.2	PHP	19
2.13.3	HTML	19
2.14	Tinjauan Penelitian Terdahulu	20

BAB III METEDOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	23
3.2	Metode Penelitian.....	25
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	28

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Boxx Laptop Store	30
4.2	Struktur Organisasi.....	31
4.3	Tugas Dan Tanggunng Jawab	32
4.4	Analisa Proses Bisnis	34
4.5	<i>Activity Diagram</i>	35
4.6	Analisa Keluaran Dan Masukan	37
4.6.1	Analisa Keluaran	37

4.6.2 Analisa Masukan	39
4.7 Identifikasi Kebutuhan	40
4.8 <i>Use Case</i> Diagram	41
4.9 Rancangan Basis Data	43
4.9.1 ERD	43
4.9.2 Transformasi ERD ke LRS	44
4.9.3 LRS.....	45
4.9.4 Tabel	46
4.9.5 <i>Spesifikasi</i> Basis Data.....	48
4.10 Rancangan Antar Muka.....	53
4.10.1 Rancangan Usulan Keluaran	53
4.10.2 Rancangan Usulan Masukan	54
4.11 Rancangan Layar	56
4.11.1 Rancangan Layar Admin.....	56
4.11.1.1 Rancangan Layar Login Admin	56
4.11.1.2 Rancangan Layar Bank	56
4.11.1.3 Rancangan Layar Barang	57
4.11.1.4 Rancangan Layar Ekspedisi	57
4.11.1.5 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	58
4.11.1.6 Rancangan Layar Ngorder	58
4.11.1.7 Rancangan Layar Pelanggan	59
4.11.1.8 Rancangan Layar Pembayaran	59
4.11.1.9 Rancangan Layar Pengiriman	60
4.11.1.10 Rancangan Layar Tambah Admin.....	60
4.11.1.11 Rancangan Layar Tambah Barang	61
4.11.1.12 Rancangan Layar Tambah Ekspedisi	61
4.11.1.13 Rancangan Layar Tambah Pengiriman	62
4.11.1.14 Rancangan Layar Tambah Kategori.....	62
4.11.2 Rancangan Layar Pelanggan	63
4.11.2.1 Rancangan Layar Pelanggan	63
4.11.2.2 Rancangan Layar Bank	63

4.11.2.3 Rancangan Layar Ekspedisi	64
4.11.2.4 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran.....	64
4.11.2.5 Rancangan Layar Lihat Order	65
4.11.2.6 Rancangan Layar Login	65
4.11.2.7 Rancangan Layar Pesanan.....	66
4.11.2.8 Rancangan Layar Status Pengiriman.....	66
4.11.2.9 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran	67
4.12 <i>SequanceDiagram</i>	68
4.12.1 <i>SequanceDiagram</i> Admin	68
4.12.2 <i>SequanceDiagram</i> Pelanggan	68
4.12.3 <i>SequanceDiagram</i> Barang	69
4.12.4 <i>SequanceDiagram</i> Produsen.....	69
4.12.5 <i>SequanceDiagram</i> Bank	70
4.12.6 <i>SequanceDiagram</i> Pembayaran.....	70
4.12.7 <i>SequanceDiagram</i> Ngorder	71
4.12.8 <i>SequanceDiagram</i> Pengiriman	71
4.12.9 <i>SequanceDiagram</i> Tambah Pelanggan	72
4.12.10 <i>SequanceDiagram</i> Tambah Barang.....	72
4.12.11 <i>SequanceDiagram</i> Tambah Produsen.....	73
4.12.12 <i>SequanceDiagram</i> Tambah Ekspedisi.....	73
4.12.13 <i>SequanceDiagram</i> Tambah Bank	74
4.13 <i>Class Diagram</i>	75
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Boxx Laptop Store	31
Gambar 4.2 Struktur Organisasi Boxx Laptop Store	32
Gambar 4.3 <i>Activity</i> Diagram Pembelian.....	36
Gambar 4.4 <i>Activity</i> Diagram Pemesanan.....	37
Gambar 4.5 <i>Activity</i> Diagram Pembukuan.....	38
Gambar 4.6 <i>Use case</i> Diagram Admin	42
Gambar 4.7 <i>Use case</i> Diagram Pelanggan.....	43
Gambar 4.8 ERD	44
Gambar 4.9 Transformasi ERD ke LRS	45
Gambar 4.10 LRS	46
Gambar 4.11 Rancangan Layar Dasbord	54
Gambar 4.12 Rancangan Layar Login Admin	54
Gambar 4.13 Rancangan Layar Bank	55
Gambar 4.14 Rancangan Layar Barang	55
Gambar 4.15 Rancangan Layar Ekspedisi	56
Gambar 4.16 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	56
Gambar 4.17 Rancangan Layar Ngorder	57
Gambar 4.18 Rancangan Layar Pelanggan	57
Gambar 4.19 Rancangan Layar Pembayaran	58
Gambar 4.20 Rancangan Layar Histori Pengiriman	58
Gambar 4.21 Rancangan Layar Tambah Admin.....	59
Gambar 4.22 Rancangan Layar Tambah Bank	59
Gambar 4.23 Rancangan Layar Tambah Barang	60
Gambar 4.24 Rancangan Layar Tambah Ekspedisi	60
Gambar 4.25 Rancangan Layar Tambah Histori Pengiriman	61
Gambar 4.26 Rancangan Layar Tambah Ngorder	61




Gambar 4.27 Rancangan Layar Tambah Pelanggan Pelanggan	62
Gambar 4.28 Rancangan Layar Tambah Pembayaran.....	62
Gambar 4.29 Rancangan Layar Tambah Produsen.....	63
Gambar 4.30 Rancangan Layar <i>Website</i> Pelanggan	63
Gambar 4.31 Rancangan Layar <i>Website</i> Bank	64
Gambar 4.32 Rancangan Layar <i>Website</i> Ekspedisi.....	64
Gambar 4.33 Rancangan Layar <i>Website</i> Konfirmasi Pembayaran	65
Gambar 4.34 Rancangan Layar <i>Website</i> Lihat Order	65
Gambar 4.35 Rancangan Layar <i>Website</i> Login.....	66
Gambar 4.36 Rancangan Layar <i>Website</i> Pesanan	66
Gambar 4.37 Rancangan Layar <i>Website</i> Status Pengiriman	67
Gambar 4.38 Rancangan Layar <i>Website</i> Konfirmasi Pembayaran.....	67
Gambar 4.39 <i>SequanceDiagram</i> Admin	68
Gambar 4.40 <i>SequanceDiagram</i> Pelanggan	68
Gambar 4.41 <i>SequanceDiagram</i> Barang	69
Gambar 4.42 Sequace Diagram Produsen.....	69
Gambar 4.43 <i>SequanceDiagram</i> Bank	70
Gambar 4.44 <i>SequanceDiagram</i> Pembayaran.....	70
Gambar 4.45 <i>SequanceDiagram</i> Ngorder	71
Gambar 4.46 <i>SequanceDiagram</i> Pengiriman	71
Gambar 4.47 <i>SequanceDiagram</i> Tambah Pelanggan.....	72
Gambar 4.48 <i>SequanceDiagram</i> Tambah Barang.....	72
Gambar 4.49 <i>SequanceDiagram</i> Tambah Produsen	73
Gambar 4.50 <i>SequanceDiagram</i> Tambah Ekspedisi	73
Gambar 4.42 Diagram Tambah Bank	74
Gambar 4.43 <i>class Diagram</i>	74

DAFTAR TABEL



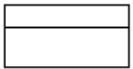
Tabel 4.1 Tabel Karyawan	31
Tabel 4.2 Struktur Organisasi Boxx Laptop Store	31
Tabel 4.3 Definisi Aktor	42
Tabel 4.4 Pelanggan	43
Tabel 4.5 Ekspedisi	43
Tabel 4.6 Bank	46
Tabel 4.7 Pembayaran	46
Tabel 4.8 Ada	46
Tabel 4.9 Produsen	46
Tabel 4.10 Barang	47
Tabel 4.11 Ngorder	47
Tabel 4.12 Admin	47
Tabel 4.13 Pengiriman	47
Tabel 4.14 Pelanggan	48
Tabel 4.15 Admin	48
Tabel 4.16 Pembayaran	49
Tabel 4.17 Ngorder	49
Tabel 4.18 Ekspedisi	50
Tabel 4.19 Barang	50
Tabel 4.20 Produsen	51
Tabel 4.21 Bank	51
Tabel 4.22 Histori Pengiriman	52
Tabel 4.23 Ada	52

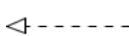
DAFTAR SIMBOL

Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
3		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

Simbol Class Diagram






NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.

4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Simbol Sequence Diagram

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

Simbol *Activity Diagram*

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

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran A-1 Brosur Boxx Laptop Store.....	79
2. Lampiran A-2 Daftar Harga Boxx Laptop Store.....	81
3. Lampiran B-1 Nota Boxx Laptop Store	83
4. Lampiran B-2 Surat Jalan Pemesanan Barang	84
6. Lampiran C-1 Rancangan Usulan Keluaran Konfirmasi Pembayaran	85
7. Lampiran C-2 Rancangan Usulan Keluaran Ngorder	86
8. Lampiran C-3 Rancangan Usulan Keluaran Status Pengiriman	87
11. Lampiran D-1 Rancangan Dokumen Usulan Masukan Barang	88
10. Lampiran D-2 Rancangan Dokumen Usulan Masukan Laporan	89
11. Lampiran D-3 Rancangan Dokumen Usulan Masukan Ekspedisi	90
12. Lampiran D-4 Rancangan Dokumen Usulan Masukan Kategori	91
13. Lampiran D-5 Rancangan Dokumen Usulan Masukan Histori Pengiriman...	92
14. Lampiran E Berita Acara Konsultasi Bimbingan Skripsi	93
15. Lampiran F Surat Riset	94
16. Lampiran G Biodata Penulis Skripsi	95

