

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE*
FURNITURE PADA CITRA JATI PANGKALPINANG
DENGAN MODEL *FAST***

SKRIPSI



Depi Andarani

1522500135

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2019

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE*
FURNITURE PADA CITRA JATI PANGKALPINANG
DENGAN MODEL *FAST***

SKRIPSI

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



Oleh :

Depi Andarani

1522500135

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

2019

LEMBAR PERNYATAAN



Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1522500135

Nama : DEPI ANDARANI

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE*
FURNITURE PADA CITRA JATI PANGKALPINANG
DENGAN MODEL *FAST*

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi saya adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila Ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang

Penulis,



(Depi Andarani)

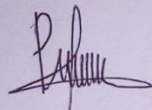
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE FURNITURE*
PADA CITRA JATI PANGKALPINANG DENGAN MODEL *FAST*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

DEPI ANDARANI
1522500135

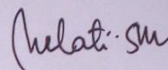
Telah Dipertahankan Didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 02 Juli 2019

Anggota Penguji



Fitriyani, M.Kom
NIDN. 0220028501

Dosen Pembimbing



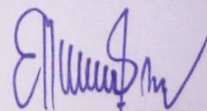
Melati Suci Mayasari, M.Kom
NIDN.0206098301

Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN.0211108306

Ketua Penguji



Ellya Helmud, M.Kom
NIDN.0201027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKAL PINANG



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

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena limpahan rahmat, hidayah, kasih sayang serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang merupakan implementasi ilmu dari pengetahuan penulis selama mengikuti perkuliahan dan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Stara Satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi di STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang. Adapun judul yang diambil untuk skripsi ini adalah **“IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI E-COMMERCE FURNITURE PADA CITRA JATI PANGKALPINANG DENGAN MODEL FAST”**.

Sebagai ungkapan rasa syukur, penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Rasulullah SAW yang menjadi panutan dan inspirasi.
3. Orang tua, kakak dan adik ku tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan baik moral maupun materil dengan segenap tenaga, pikiran, serta kasih sayang yang tak terhingga untuk selalu memberikan yang terbaik bagi penulis.
4. Bapak Drs. Djaetun Hs. Selaku pendiri Atma Luhur.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc. selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM,MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.

8. Ibu Melati Suci Mayasari , M.Kom. selaku dosen pembimbing laporan skripsi yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan, bimbingan, pengetahuan selama pengerjaan dan penyusunan laporan skripsi ini.
9. Bapak Endon Musiam, selaku Pemilik Citra Jati Pangkalpinang.
10. Ibu Tri Puji Astuti, selaku bagian adminidtrasi sekaligus istri dari Pemilik Citra Jati yang membantu memberikan informasi dan data yang dibutuhkan.
11. Segenap jajaran dosen dan Staff STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang secara langsung maupun tidak memberikan semangat kepada penulis.
12. Teman-teman senasib dan seperjuangan yang telah berbagi ilmu serta memberi warna dalam persahabatan dan kebersamaan yang telah terjalin selama kuliah di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
13. Semua sahabat-sahabat angkatan 2015 yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam mendukung dan memberikan dukungan dalam penyusunan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran akan penulis terima dengan senang hati.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan skripsi dengan mengangkat topik yang sama.

Pangkalpinang, Juli 2019

Depi Andarani

ABSTRACTION

Citra Jati Pangkalpinang is a business of making teak, mebeul, and aluminum furniture. Citra Jati Pangkalpinang began to be established in 2008, and its initial business was only teak and then opened a business of mebeul and the last 4 years opened an aluminum business as well. Currently business competition is very tight, if the teak image business is still with the old system, sales and business progress will be left behind, besides that if the sale and payment transaction of the furniture product is realized and will be done with tempo and difficulty in access if the place is outside the city . The documentary problem is still with conventional methods so that the recording of reports is scattered and irregular. All data in this study are the results of research conducted by the author using the Fast software development model (freamwork for Application of System Thinking). This information system also uses object-oriented methods with Unified Modeling Language (UML) system modeling. The author uses the PHP and MySQL programming languages. The benefits of this research help create a web-based furniture sales information system in Citra Jati Pangkalpinang with the intention of providing solutions and facilities as well as expediting and expanding furniture businesses run by the company.

Keywords: Information systems, Furniture, FAST, PHP and MySQL



ABSTRAKSI

Citra Jati Pangkalpinang merupakan sebuah usaha pembuatan furniture jati, mebeul, dan alumunium. Citra Jati Pangkalpinang mulai berdiri pada tahun 2008, dan usaha awalnya hanyalah jati lalu baru membuka usaha mebeul dan 4 tahun terakhir membuka usaha alumunium juga. Saat ini persaingan bisnis sangat ketat, jika usaha citra jati ini masih dengan system lama maka penjualan dan kemajuan usaha akan tertinggal, disamping itu jika transaksi penjualan dan pembayaran produk furniture tersebut terealisasi dan akan dilakukan dengan tempo serta kesulitan dalam akses jika tempatnya ada di luar kota. Masalah pendokumenannya juga masih dengan metode konvensional sehingga pencatatan laporannya tersebar dan tidak teratur. Semua data dalam penelitian ini merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan penulis dengan menggunakan model pengembangan perangkat lunak *Fast (freamwork for Application of System Thinking)*. Sistem informasi ini juga menggunakan metode berorientasi objek dengan pemodelan sistem *Unified Modelling Language (UML)*. Penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Manfaat dari penelitian ini membantu membuat sebuah sistem informasi penjualan furniture berbasis web di Citra Jati Pangkalpinang dengan maksud untuk memberikan solusi dan kemudahan serta memperlancar dan memperluas usaha furniture yang dijalankan perusahaan.

Kata kunci: Sistem informasi, Furniture, *FAST*, PHP dan MySQL



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	v
ABSTRACTION	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan & manfaat Penelitian.....	2
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	2
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Implementasi	5
2.2 Konsep Sistem Informasi.....	5
2.2.1 Pengertian Sistem	5
2.2.2 Pengertian Informasi.....	5
2.2.3 Pengertian Sistem Informasi.....	5
2.3 Pengertian E-Commerce.....	6
2.4 Pengertian Furniture	6
2.5 Model FAST	7
2.6 Metode Object Oriented	8

2.7	UML	8
2.8	Tools Lainnya	14
	2.8.1 Entity Relationship Diagram (ERD).....	14
	2.8.2 Logical Record Structure (LRS).....	15
	2.8.3 Tabel/Relasi	16
	2.8.4 Spesifikasi Basis Data	16
2.9	Tinjauan Penelitian Terdahulu	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Model Pengembangan Sistem	19
3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	20
	3.2.1 Metode Berorientasi Objek.....	20
	3.2.2 Metode Struktur Data atau Fungsional.....	20
3.3	Tools (Alat Bantu) Pengembangan Sistem.....	21
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Sejarah Perusahaan	23
4.2	Struktur Perusahaan	24
4.3	Tugas dan Wewenang.....	25
4.4	Analisis Sistem Berjalan.....	25
	4.4.1 Proses Bisnis	25
	4.4.2 <i>Activity Diagram</i>	27
	4.4.3 Analisa Keluaran	32
	4.4.4 Analisa Masukan	33
	4.4.5 Identifikasi Kebutuhan	34
4.5	Desain Sistem	36
	4.5.1 <i>Package Diagram</i>	36
	4.5.2 <i>Use Case Diagram</i>	36
	4.5.3 Deskripsi <i>Use Case</i>	38
4.6	Perancangan Basis Data.....	43
	4.6.1 ERD	43
	4.6.2 Transformasi ERD ke LRS	44
	4.6.3 LRS.....	45

4.6.4 Transformasi LRS ke Relasi (Tabel).....	46
4.6.5 Spesifikasi Basis Data	48
4.7 Rancangan Antar Muka	54
4.7.1 Rancangan Keluaran.....	54
4.7.2 Rancangan Masukan.....	56
4.8 Struktur Tampilan.....	57
4.9 Rancangan Layar	58
4.10 <i>Sequence Diagram</i>	70
4.11 <i>Class Diagram</i>	85
4.12 <i>Deployment Diagram</i>	86
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSAKA	89
LAMPIRAN	
Lampiran A Dokumen Keluaran	91
Lampiran B Dokumen Masukan	95
Lampiran C Rancangan Dokumen Keluaran	97
Lampiran D Rancangan Dokumen Masukan	101
Lampiran E Surat Keterangan Riset.....	103
Lampiran F Kartu Bimbingan.....	105
Lampiran G Biodata Penulis Skripsi.....	106

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 4.1 : Struktur Organisasi Citra Jati Pangkalpinang	24
2. Gambar 4.2 : Activity Diagram Pencatatan Data Pelanggan.	27
3. Gambar 4.3 :Activity Diagram Penjualan Barang	28
4. Gambar 4.4 : Activity Diagram Pembayaran Secara Tunai	29
5. Gambar 4.5 : Activity Diagram Pengiriman Barang.....	30
6. Gambar 4.6 : Activity Diagram Laporan Penjualan.....	31
7. Gambar 4.7 : Package Diagram.....	36
8. Gambar 4.8 : Use Case Diagram Master.....	37
9. Gambar 4.9 : Use Case Diagram Transaksi	38
10. Gambar 4.10 : <i>ERD</i>	43
11. Gambar 4.11 : Tranformasi <i>ERD</i> ke <i>LRS</i>	44
12. Gambar 4.12 : <i>LRS</i>	45
13. Gambar 4.13 : Struktur Tampilan	57
14. Gambar 4.14 : Rancangan Layar Login Admin	58
15. Gambar 4.15 : Rancangan Layar Beranda Admin	58
16. Gambar 4.16 : Rancangan Layar Halaman Utama Admin.....	59
17. Gambar 4.17 : Rancangan Layar Entry Produk	59
18. Gambar 4.18 : Rancangan Layar Tambah Produk	60
19. Gambar 4.19 : Rancangan Layar Entry Kategori	60
20. Gambar 4.20 : Rancangan Layar Tambah Kategori.....	61
21. Gambar 4.21 : Rancangan Layar Entry Payment.....	61
22. Gambar 4.22 : Rancangan Layar Tambah Payment.....	62
23. Gambar 4.23 : Rancangan Layar Data Pesanan	62
24. Gambar 4.24 : Rancangan Layar Cetak Pesanan	63
25. Gambar 4.25 : Rancangan Layar Data Pembayaran.....	63
26. Gambar 4.26 : Rancangan Layar Cetak Pembayaran.....	64
27. Gambar 4.27 : Rancangan Layar Data Surat Jalan.....	64
28. Gambar 4.28 : Rancangan Layar Cetak Surat Jalan.....	65
29. Gambar 4.29 : Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	65



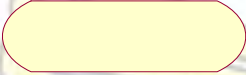

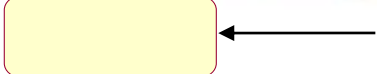
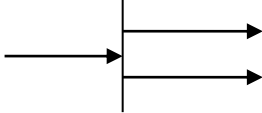
30. Gambar 4.30 : Rancangan Layar Halaman Utama Customer	66
31. Gambar 4.31 : Rancangan Layar Sign Up.....	66
32. Gambar 4.32 : Rancangan Layar Login Customer.....	67
33. Gambar 4.33 : Rancangan Layar Entry Pesanan.....	67
34. Gambar 4.34 : Rancangan Layar Keranjang Transaksi.....	68
35. Gambar 4.35 : Rancangan Layar Checkout.....	68
36. Gambar 4.36 : Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran.....	69
37. Gambar 4.37 : Sequence Diagram Login	70
38. Gambar 4.38 : Sequence Diagram Kategori.....	71
39. Gambar 4.39 : Sequence Diagram Produk	72
40. Gambar 4.40 : Sequence Diagram Payment.....	73
41. Gambar 4.41 : Sequence Diagram Lihat dan Edit Data Pesanan	74
42. Gambar 4.42 : Sequence Diagram Cetak Pesanan	75
43. Gambar 4.43 : Sequence Diagram Lihat Dan Cetak Pembayaran	76
44. Gambar 4.44 : Sequence Diagram Cetak Surat Jalan.....	77
45. Gambar 4.45 : Sequence Diagram Laporan Penjualan.....	78
46. Gambar 4.46 : Sequence Diagram Lihat Order History	79
47. Gambar 4.47 : Sequence Diagram Daftar Customer.....	80
48. Gambar 4.48 : Sequence Diagram Login Customer.....	81
49. Gambar 4.49 : Sequence Diagram Entry Pesanan.....	82
50. Gambar 4.50 : Sequence Diagram Lihat Keranjang Transaksi	83
51. Gambar 4.51 : Sequence Diagram Entry Konfirmasi Pembayaran.....	84
52. Gambar 4.52 : Class Diagram	85
53. Gambar 4.53 : Deployment Diagram	86

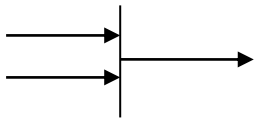
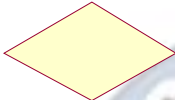
DAFTAR TABEL

	Halaman
54. Tabel 4.1 : Tabel Admin	46
55. Tabel 4.2 : Tabel Customer	46
56. Tabel 4.3 : Tabel Payment.....	46
57. Tabel 4.4 : Tabel Produk	46
58. Tabel 4.5 : Tabel Kategori.....	46
59. Tabel 4.6 : Tabel Pesanan	47
60. Tabel 4.7 : Tabel SJ.....	47
61. Tabel 4.8 : Tabel Order History	47
62. Tabel 4.9 : Tabel Bukti Pembayaran	47
63. Tabel 4.10 :Tabel Dapat	47
64. Tabel 4.11 : Tabel Kirim	48
65. Tabel 4.12 : Tabel Spesifikasi Basis Data Admin.....	48
66. Tabel 4.13 : Tabel Spesifikasi Basis Data Customer	49
67. Tabel 4.14 : Tabel Spesifikasi Basis Data Payment.....	49
68. Tabel 4.15 : Spesifikasi Basis Data Produk	50
69. Tabel 4.16 : Spesifikasi Basis Data Kategori.....	51
70. Tabel 4.17 : Spesifikasi Basis Data Kategori.....	51
71. Tabel 4.18 : Spesifikasi Basis Data SJ	52
72. Tabel 4.19 : Spesifikasi Basis Data Order History.....	52
73. Tabel 4.20 : Spesifikasi Basis Data Bukti Pembayaran	53
74. Tabel 4.21 : Spesifikasi Basis Data Kirim	53
75. Tabel 4.22 : Spesifikasi Basis Data Dapat	55

DAFTAR SIMBOL

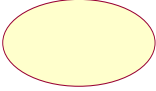


Simbol-simbol *Activity Diagram*

	<p><i>Start Point (initial mode)</i>, dimana diletakkan pada pojok kiri atas. Start point menggambarkan awal dari activity diagram.</p>
	<p><i>End point</i> menggambarkan akhir dari sebuah <i>activity diagram</i>.</p>
	<p><i>Activities</i>, dimana menggambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai <i>Activity State</i>.</p>
	<p><i>Black Hole Activity</i>, ada masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan bila dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.</p>
	<p><i>Miracle Activities</i>, Tidak ada masukan tetapi ada keluarannya, biasanya dipakai pada waktu start point dan dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.</p>
	<p><i>Fork (Percabangan)</i>, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua yang</p>

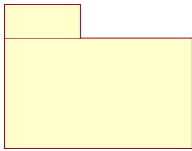
	dilakukan secara paralel menjadi satu.
	<i>Join</i> (Penghubung), Mempunyai 2 atau lebih transaksi masuk dan hanya 1 transaksi keluar.
	<i>Decision Point</i> , Digunakan dengan lambang wajib atau belah ketupat, mempunyai transisi (sebuah garis dari/ke <i>decision point</i>). Setiap transisi yang ada harus mempunyai <i>Guard</i> (Kunci). Tidak ada sebuah keterangan (pernyataan) pada tengah belah ketupat seperti pada <i>Flowchart</i> .



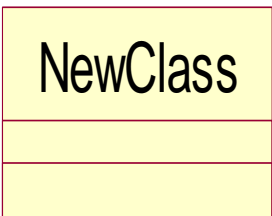

Simbol-simbol *Use Case Diagram*

	<p><i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang dibangun.</p>
	<p><i>Actor</i> menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna sistem.</p>
	<p><i>Association</i> menggambarkan hubungan antara actor dengan usecase.</p>


Simbol-simbol *Package Diagram*


	<p><i>Package</i> merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih node.</p>
---	---

Simbol-simbol *Class Diagram*




	<p><i>Class</i>, kelas pada struktur sistem.</p>
	<p>Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>

Simbol-simbol *Deployment Diagram*




	<p>Node, biasanya mengacu pada perangkat keras, perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri. Jika di dalam node disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.</p>
---	--

	<p>Dependency, kebergantungan antar node, arah panah mengarah pada node yang dipakai.</p>
---	---

Simbol-simbol *Sequence Diagram*

	<p>Berpartisipasi secara berurutan dengan mengirimkan atau menerima pesan. Ditempatkan dibagian atas diagram.</p>
	<p>Objek mengirim satu pesan ke objek lainnya.</p>
	<p>Menyatakan suatu objek mengirim kembali masukan ke objek sebelumnya.</p>

Simbol-simbol *ERD*

	Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
	Garis, hubungan antara entity dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasi.
	Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas.



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A Dokumen Keluaran

Lampiran 1 : Lampiran A – 1 Nota.....	91
Lampiran 2 : Lampiran A – 2 Kwitansi	92
Lampiran 3 : Lampiran A – 3 Surat Jalan.....	93
Lampiran 4 : Lampiran A –4 Laporan Penjualan	94

Lampiran B Dokumen Masukan

Lampiran 1 : Lampiran B – 1 Data Pelanggan.....	95
Lampiran 2 : Lampiran B – 2 Data Pesanan	96

Lampiran C Rancangan Keluaran

Lampiran 1 : Lampiran C – 1 Pesanan.....	97
Lampiran 2 : Lampiran C – 2 Data Bukti Pembayaran.....	98
Lampiran 3 : Lampiran C – 3 Surat Jalan	99
Lampiran 4 : Lampiran C – 4 Laporan Penguaran.....	100

Lampiran D Rancangan Masukan

Lampiran 1 : Lampiran D – 1 Data Pelanggan	101
Lampiran 2 : Lampiran D – 2 Data Pesanan	102

Lampiran E Surat Keterangan Riset

Lampiran 1 : Lampiran E – 1 Surat Balasan Riset.....	103
Lampiran 1 : Lampiran E – 1 Surat Balasan Riset.....	104

Lampiran F Kartu Kolsultan Bimbingan

Lampiran 1 : Lampiran F – 1 Kartu Bimbingan Skripsi.....	105
--	-----

Lampiran G Biodata Penulis

Lampiran 1 : Lampiran G – 1 Biodata Penulis	106
---	-----