

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA CLOVER KING MENGGUNAKAN MODEL FAST**

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



Oleh :

NIM

NAMA

1. 1822500166

2. 1822500168

RYAN DINATA

REVALDO

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
ISB ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2021/2022**

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA CLOVER KING MENGGUNAKAN MODEL FAST**

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



Oleh :

**NIM**

**NAMA**

**1. 1822500166**

**2. 1822500168**

**RYAN DINATA**

**REVALDO**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
ISB ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2021/2022**

## LEMBAR PERNYATAAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1822500166  
Nama : Ryan Dinata
2. NIM : 1822500168  
Nama : Revaldo

Judul KP : Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web  
pada Clover King Menggunakan Model FAST

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 28 Januari 2022

Nama

1. Ryan Dinata
2. Revaldo





**INSTITUT SAINS DAN BISNIS  
ATMA LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK**

Program Studi : Sistem Informasi  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI  
PENJUALAN BERBASIS WEB PADA CLOVER  
KING MENGGUNAKAN MODEL FAST**

**NIM**

**NAMA**

1. 1822500166
2. 1822500168

**RYAN DINATA  
REVALDO**

**Menyetujui,  
Pembimbing**

  
**Ellya Helmud, M.Kom**  
NIDN 0201027901

**Pangkalpinang, 28 Januari 2022  
Pembimbing**

  
**CLOVER KING**  
BUZA BLOK HAN SUKAR  
**Rita**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Sistem Infomasi**

  
**Supardi, M.Kom**  
NIDN 0219059501

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. 1822500166 Ryan Dinata
2. 1822500168 Revaldo

Telah melaksanakan kegiatan kuliah praktek **28 Oktober 2021** sampai dengan **28 Januari 2022** dengan baik.

Nama Instansi : Boba Clover King  
Alamat : Bangka Trade Center, Lantai 2, Jl. Letkol Rusli Romli, Girimaya, Pangkalpinang.

Pangkalpinang, 28 Januari 2022

Pembimbing Praktek



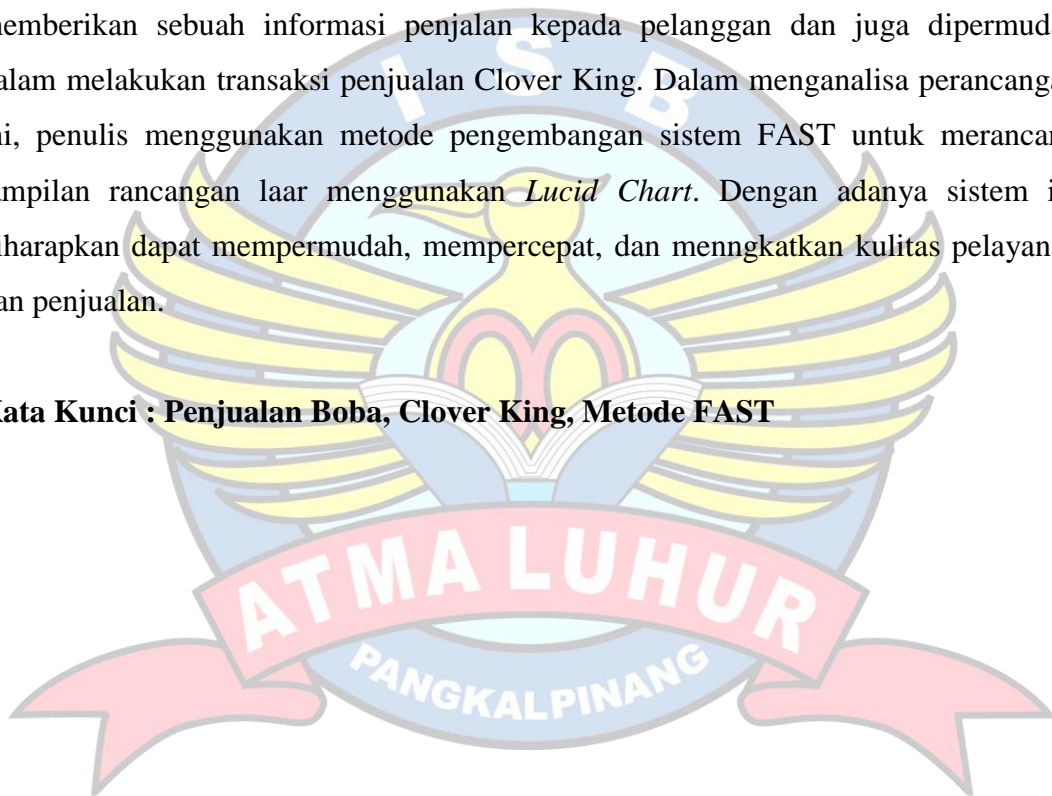
CLOVER KING  
BOJA BROWN SUGAR

Rita

## ABSTRAK

Clover King adalah sebuah kedai minuman yang terletak di daerah Pangkalpinang. Kekurangan pada kedai ini yaitu masih terkendala dipenjualan Clover King yang belum terkomputerisasi pada saat pelanggan melakukan pemesanan masih dilakukan secara manual. Dalam kasus ini untuk mempermudah penjualan maka akan dirancang dalam aplikasi tersendiri. Maka dari itu nantinya akan dipermudah dalam memberikan sebuah informasi penjalan kepada pelanggan dan juga dipermudah dalam melakukan transaksi penjualan Clover King. Dalam menganalisa perancangan ini, penulis menggunakan metode pengembangan sistem FAST untuk merancang tampilan rancangan laar menggunakan *Lucid Chart*. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat mempermudah, mempercepat, dan menngkatkan kualitas pelayanan dan penjualan.

**Kata Kunci : Penjualan Boba, Clover King, Metode FAST**



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan laporan kuliah praktek yang berjudul “Pengembangan Sistem Penjualan Berbasis Web Pada Clover King menggunakan Model FAST“ ini.

Tidak sedikit hambatan yang dihadapi peneliti dalam penyusunan laporan ini, penulis juga sadar akan ketidaksempurnaan laporan ini. Namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penyusunan laporan kuliah praktek ini. Maka dari itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di Dunia
2. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang
3. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M., MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc selaku Rektor ISB Atma Luhur
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur sekaligus Dosen Pembimbing
6. Bapak Supardi, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur
7. Ibu Rita selaku Pemilik Kedai Minuman Boba Clover King
8. Kedua orang tua yang telah sepenuh hati dalam memberikan dukungan dan kasih sayang kepada penulis
9. Teman – teman dan seperjuangan dalam mengerjakan laporan kuliah praktek

Diharapkan kiranya laporan kuliah praktek ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan kuliah praktek dengan topik yang sama.



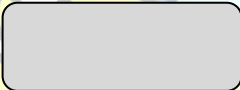



Pangkalpinang, 28 Januari 2022



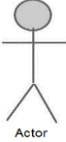

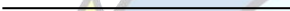


## DAFTAR SIMBOL

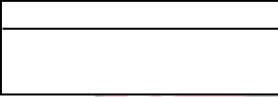


### Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial</i>	Menggambarkan awal dimulainya aliran aktivitas suatu
2		<i>Final</i>	Menggambarkan berakhirnya suatu aliran aktivitas
3		<i>Action</i>	Menandakan sebuah aktivitas
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan
5		<i>Transition</i>	Menghubungkan satu komponen dengan komponen lainnya.
6		<i>Swimlane</i>	Merupakan organisasi basis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

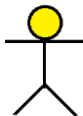
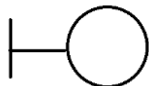

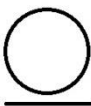
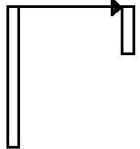
### Daftar Simbol Use Case Diagram

No	GAMBAR	NAMA	KEETRANGAN
1	 Actor	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang atau <i>symbol</i> yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem
2	 UseCase	<i>Use Case</i>	Menggambarkan fungsional dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun
3		<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>usecase</i>

### Daftar Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Class</i>	Hubungan dinamakan 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>	Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih <i>entity</i>
3		<i>Attribute/Property</i>	Keterangan yang terkait pada sebuah entitas

**Daftar Simbol *Sequence Diagram***

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Actor	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi
2		<i>Interface</i> atau <i>Boundary Object</i>	Sebuah objek yang menjadi penghubung user dengan sistem
3		<i>Control Object</i>	Mengkoordinasi perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem
4		<i>Entity Object</i>	Suatu objek berisi informasi kegiatan yang berkaitan tetap dan disimpan ke dalam suatu <i>database</i>
5		<i>Message to Self</i>	Menggunakan pesan hubungan antar objek yang menunjukkan kejadian yang terjadi

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Metode Pengembangan FAST .....	13
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Clover King .....	15
Gambar 3.2 Kedai Minuman Clover King .....	16
Gambar 3.3 Daftar Menu Minuman Clover King .....	17
Gambar 4.1 Activity Diagram Pelanggan Memesan Produk Secara Offline .....	19
Gambar 4.2 Activity Diagram Pelanggan Memesan Produk Secara Online .....	20
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran Pesanan Secara Online .....	21
Gambar 4.4 <i>Package Diagram</i> .....	27
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Admin .....	28
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan .....	29
Gambar 4.7 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	34
Gambar 4.8 Tranformasi ERD ke LRS .....	35
Gambar 4.9 <i>Logical Record Structured</i> (LRS) .....	36
Gambar 4.10 Rancangan Layar Login Admin .....	43
Gambar 4.11 Rancangan Layar Tampilan Utama .....	43
Gambar 4.12 Rancangan Layar Data Pelanggan .....	44
Gambar 4.13 Rancangan Layar Entry Produk .....	44
Gambar 4.14 Rancangan Layar Entry Kategori .....	45
Gambar 4.15 Rancangan Layar Lihat Pesanan .....	45
Gambar 4.16 Rancangan Layar Data Pembayaran .....	46
Gambar 4.17 Rancangan Layar Data Pengiriman .....	46
Gambar 4.18 Rancangan Layar Laporan Penjualan .....	47
Gambar 4.19 Rancangan Layar Register Pelanggan .....	47
Gambar 4.20 Rancangan Layar Login Pelanggan .....	48
Gambar 4.21 Rancangan Layar Lihat Produk .....	48
Gambar 4.22 Rancangan Layar Entry Pesanan .....	49

Gambar 4.23 Rancangan Layar History Pesanan.....	49
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	50
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pelanggan.....	50
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Produk .....	51
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori .....	52
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pesanan .....	53
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Struk .....	53
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman .....	54
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	55
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Register Pelanggan .....	56
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan .....	57
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk .....	57
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan .....	58
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> History Pembayaran .....	59
Gambar 4.37 <i>Class Diagram</i> .....	60



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4.1 Admin.....	37
Tabel 4.2 Produk.....	37
Tabel 4.3 Kategori.....	37
Tabel 4.4 Pesanan.....	37
Tabel 4.5 Pelanggan.....	37
Tabel 4.6 Pembayaran.....	37
Tabel 4.7 Pengiriman.....	37
Tabel 4.8 Ada.....	38
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Admin.....	38
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	39
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Produk.....	40
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	40
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Ada.....	41
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	41
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	42
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran A-1 Data Produk.....	64
Lampiran A-2 Data Pelanggan.....	65
Lampiran A-3 Data Pesanan .....	66
Lampiran B-1 Nota .....	68
Lampiran B-2 Laporan Penjualan .....	69
Lampiran C- Rancangan Laporan Penjualan Usulan.....	71



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN PLAGIASI</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN KULIAH PRATEK</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	2
1.4.1 Manfaat Penelitian .....	2
1.4.2 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	3
1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	3



1.5.3	<i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak.....	3
1.6	Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....		5
2.1	Pengertian Sistem.....	5
2.2.1	Pengertian Sub Sistem.....	5
2.2.2	Karakteristik Sistem.....	5
2.2.3	Klasifikasi Sistem.....	6
2.2	Pengertian E-commerce.....	6
2.2.1	Manfaat E-Commerce.....	7
2.2.2	Jenis-jenis E-commerce.....	8
2.3	Pengertian <i>World Wide Web</i> (WWW).....	8
2.3.1	Sejarah World Wide Web.....	9
2.3.2	Cara Kerja WWW.....	9
2.3.3	Hypertext Transfer Protocol (HTP).....	10
2.4	Perangkat Lunak Untuk Pemrograman Web.....	11
2.4.1	Sistem Operasi.....	11
2.4.2	Web Server.....	11
2.4.3	Perangkat Pengembangan Web.....	11
2.4.4	Sistem Manajemen Basis Data.....	12
2.4.5	Web Browser.....	12
2.5	FAST ( <i>Framework for the Application of System Thinking</i> ).....	12
<b>BAB III ORGANISASI</b> .....		14
3.1	Sejarah Clover King.....	14

3.2	Visi .....	14
3.3	Misi.....	14
3.4	Struktur Organisasi.....	15
3.5	Dokumentasi.....	16
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>18</b>
4.1	Topik Pengembangan Sistem .....	18
4.1.1	Analisa Sistem yang Sedang Berjalan .....	18
4.1.2	Activity Diagram .....	19
4.1.3	Analisa Masukan Sistem Berjalan .....	21
4.1.4	Analisa Keluaran Sistem Berjalan .....	23
4.2	Spesification .....	24
4.2.1	Identifikasi Kebutuhan.....	24
4.2.2	Package Diagram .....	27
4.2.3	<i>Use Case Diagram</i> .....	27
4.2.4	Deskripsi Use Case Diagram .....	29
4.2.5	Rancangan Basis Data .....	33
4.2.5.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	33
4.2.5.2	Transformasi ERD ke LRS .....	35
4.2.5.3	Logical Record Structured (LRS).....	36
4.2.5.4	Tabel.....	36
4.2.5.5	Spesifikasi Basis Data .....	38
4.2.6	Rancangan Layar .....	43
4.2.7	<i>Sequence Diagram</i> .....	50
4.2.8	Class Diagram.....	60

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	62
<b>LAMPIRAN A</b> .....	63
<b>LAMPIRAN B</b> .....	67
<b>LAMPIRAN C</b> .....	70

