

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN MOBIL BERBASIS WEB
PADA DEALER TOYOTA PANGKALPINANG**

SKRIPSI



ALFINA

1822500123

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2022

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN MOBIL BERBASIS WEB
PADA DEALER TOYOTA PANGKALPINANG**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2022**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM 1822500123

Nama : ALFINA

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENJUALAN MOBIL BERBASIS WEB
PADA DEALER TOYOTA PANGKALPINANG

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

Pangkalpinang, Juni 2022



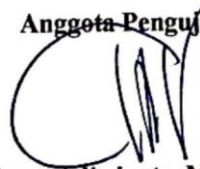
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
SISTEM INFORMASI PENJUALAN MOBIL BERBASIS WEB PADA DEALER
TOYOTA PANGKALPINANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

ALFINA
1822500123

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 1 Juli 2022

Anggota Penguji



Bambang Adiwino, M.Kom
NIDN.0216107102

Dosen Pembimbing



Agustina Mardeka Raya, M.kom
NIDN.0214089501

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN.0219059501

Ketua Penguji




Ellya Helmud, M.Kom
NIDN.0201027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 juli 2022

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR




Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah Yayasan mendirikan Atma Luhur Pangkalpinang
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA, selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom Selaku Ketua Progam Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Ibu Agustina Mardeka Raya, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan kesempatan, waktu dan perhatiannya untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak Syarial selaku Kepala Cabang Dealer Toyota Pangkalpinang
10. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kakak saya tercintateman angkatan telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Aamiin.

Pangkalpinang, Juni 2022

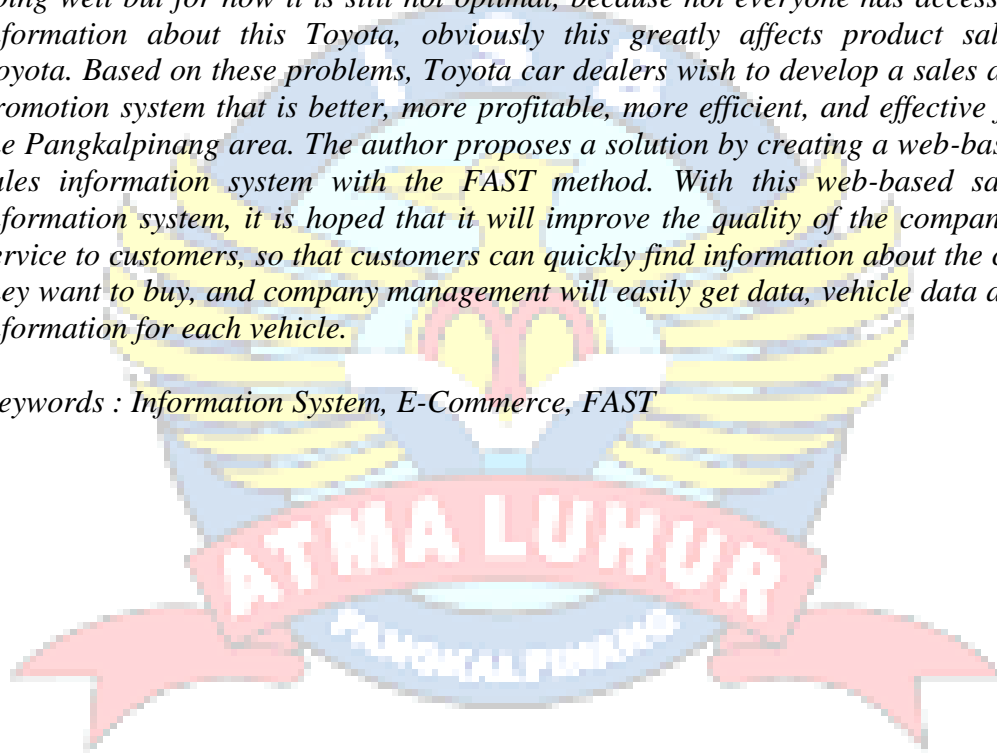
Alfina



ABSTRACT

The Toyota Pangkalpinang car dealer, which in fact is engaged in car sales, is currently experiencing difficulties in developing sales and promotions, because it still uses an old-fashioned sales and promotion system, in the sense that customers/potential buyers must come directly to the point of sale. And the promotion system that is still being carried out at this time is by distributing brochures and placing advertisements on the roadside, even though it has been going well but for now it is still not optimal, because not everyone has access to information about this Toyota, obviously this greatly affects product sales. Toyota. Based on these problems, Toyota car dealers wish to develop a sales and promotion system that is better, more profitable, more efficient, and effective for the Pangkalpinang area. The author proposes a solution by creating a web-based sales information system with the FAST method. With this web-based sales information system, it is hoped that it will improve the quality of the company's service to customers, so that customers can quickly find information about the car they want to buy, and company management will easily get data, vehicle data and information for each vehicle.

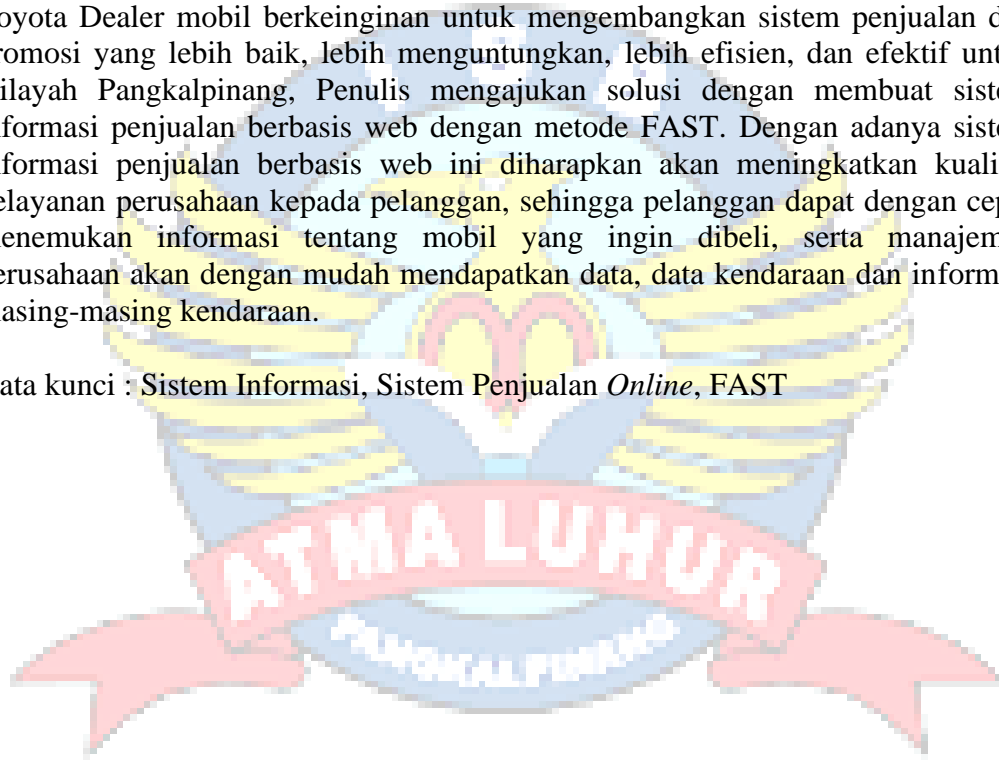
Keywords : Information System, E-Commerce, FAST



ABSTRAK

Dealer mobil Toyota Pangkalpinang yang notabene-nya bergerak di bidang penjualan mobil saat ini mengalami kesulitan dalam mengembangkan penjualan dan promosi, karena masih menggunakan sistem penjualan dan promosi yang terbilang kuno, dalam artian pelanggan/calon pembeli harus datang langsung ke tempat penjualan. Dan sistem promosi yang masih dilakukan saat ini adalah dengan cara menyebarkan brosur dan memasang iklan di pinggir jalan, walau pun sudah berjalan baik tetapi untuk saat ini masih belum optimal, karena tidak semua orang memiliki akses informasi mengenai Toyota ini, jelas ini sangat mempengaruhi penjualan produk Toyota. Berdasarkan permasalahan tersebut, Toyota Dealer mobil berkeinginan untuk mengembangkan sistem penjualan dan promosi yang lebih baik, lebih menguntungkan, lebih efisien, dan efektif untuk wilayah Pangkalpinang. Penulis mengajukan solusi dengan membuat sistem informasi penjualan berbasis web dengan metode FAST. Dengan adanya sistem informasi penjualan berbasis web ini diharapkan akan meningkatkan kualitas pelayanan perusahaan kepada pelanggan, sehingga pelanggan dapat dengan cepat menemukan informasi tentang mobil yang ingin dibeli, serta manajemen perusahaan akan dengan mudah mendapatkan data, data kendaraan dan informasi masing-masing kendaraan.

Kata kunci : Sistem Informasi, Sistem Penjualan *Online*, FAST



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan Laporan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem dan Informasi	5
2.1.1 Sistem	5
2.1.2 Informasi	5
2.1.3 Sistem Informasi	5
2.2 Model Pengembangan Sistem Informasi	6
2.2.1 Model FAST	6
2.1.1 Tahapan Model FAST	6
2.3 Metode Berorientasi Objek dan Struktur Data	8

2.3.1	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	8
2.3.2	Struktur Data	15
2.4	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	15
2.5	Transformasi ERD Ke LRS	16
2.6	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	17
2.7	Spesifikasi Basis Data	17
2.8	Teori Pendukung	17
2.8.1	Pengertian Perancangan.....	18
2.8.2	Pengertian Penjualan	18
2.8.2	Pengertian <i>E-Commerce</i>	18
2.8.4	Pengertian <i>Website</i>	19
2.9	Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	19
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Model Pengembangan Sistem Informasi	22
3.2	Metode Penelitian Dalam Pengembangan Sistem Informasi	23
3.3	Teknik Pengumpulan Data	23
3.4	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	24
 BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Gambaran Umum Dealer Mobil Toyota Pangkalpinang	26
4.1.1	Visi dan Misi PT. Istana Agung	26
4.1.2	Struktur Organisasi PT. Istana Agung	26
4.2	Analisis Sistem Berjalan	27
4.3	Analisa Keluaran	29
4.4	Analisa Masukan	29
4.5	Identifikasi Kebutuhan.....	30
4.6	<i>Use Case Diagram</i>	31
4.6.1	<i>Package Diagram</i>	32
4.7	Deskripsi <i>Use Case</i>	32
4.8	Rancangan Basis Data	34

4.8.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	36
4.8.2 Transformasi ERD ke LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	37
4.8.3 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	38
4.8.4 Transformasi LRS ke Relasi (Tabel)	39
4.8.5 Spesifikasi Basis Data	41
4.8.6 Rancangan Antar Muka	47
4.8.7 Rancangan Dialog Layar	48
4.9 Rancangan Layar	49
4.10 <i>Sequence Diagram</i>	55
4.11 <i>Class Diagram</i>	62
4.12 <i>Deployment Diagram</i>	63
4.13 Tampilan Layar.....	64
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN - A KELUARAN SISTEM BERJALAN	72
LAMPIRAN - B MASUKAN SISTEM BERJALAN	75
LAMPIRAN - C RANCANGAN KELUARAN	77
LAMPIRAN - D RANCANGAN MASUKAN	79
LAMPIRAN - E SURAT KETERANGAN RISET	83
LAMPIRAN - F KARTU BIMBINGAN	86
LAMPIRAN - G BIODATA PENULIS SKRIPSI	90

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Struktur Organisasi PT. Istana Agung.....	27
Gambar 4.2 Activity Diagram Sistem Berjalan	28
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Admin	31
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Konsumen.....	31
Gambar 4.5 <i>Package Diagram</i>	32
Gambar 4.6 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	35
Gambar 4.7 Transformasi ERD ke LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	35
Gambar 4.8 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	36
Gambar 4.9 Rancangan Dialog Layar.....	45
Gambar 4.10 Rancangan Layar <i>Login</i>	45
Gambar 4.11 Rancangan Layar Data <i>Customer</i>	46
Gambar 4.12 Rancangan Layar Data Produk.....	46
Gambar 4.13 Rancangan Layar Data <i>Invoice</i>	47
Gambar 4.14 Rancangan Layar Data <i>Purchase</i>	47
Gambar 4.15 Rancangan Layar Daftar.....	48
Gambar 4.16 Rancangan Layar <i>Login</i>	48
Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>Purchase</i>	49
Gambar 4.18 Rancangan Layar Lihat Produk.....	49
Gambar 4.19 Rancangan Layar Keranjang	50
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram Login</i>	50
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram Data Customer</i>	51
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram Data Produk</i>	51
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram Data Invoice</i>	52
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram Data Purchase</i>	52
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram Daftar</i>	53
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram Login</i>	53
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram Lihat Produk</i>	54

Gambar 4.28	<i>Sequence Diagram Purchase</i>	54
Gambar 4.29	<i>Sequence Diagram Keranjang</i>	55
Gambar 4.30	<i>Class Diagram</i>	55
Gambar 4.31	<i>Deployment Diagram</i>	56
Gambar 4.32	Tampilan Layar <i>Login</i>	57
Gambar 4.33	Tampilan Layar Data <i>Customer</i>	57
Gambar 4.34	Tampilan Layar Data Produk	58
Gambar 4.35	Tampilan Layar Data <i>Invoice</i>	58
Gambar 4.36	Tampilan Layar Daftar	59
Gambar 4.37	Tampilan Layar <i>Login</i>	59
Gambar 4.38	Tampilan Layar <i>Purchase</i>	60
Gambar 4.39	Tampilan Layar Lihat Produk	60
Gambar 4.40	Tampilan Layar Keranjang.....	61



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Admin	36
Tabel 4.2 Tabel <i>Customer</i>	36
Tabel 4.3 Tabel <i>Purchase</i>	36
Tabel 4.4 Tabel Mobil	37
Tabel 4.5 Tabel Supply_unit	37
Tabel 4.6 Tabel <i>Invoice</i>	37
Tabel 4.7 Tabel Pembayaran	37
Tabel 4.8 Tabel Ada	37
Tabel 4.9 Tabel Punya	38
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	38
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data <i>Customer</i>	39
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Mobil	39
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data <i>Purchase</i>	40
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data <i>Invoice</i>	41
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Supply_unit	41
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	42
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Punya	42
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Ada	43


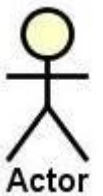


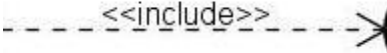
DAFTAR LAMPIRAN

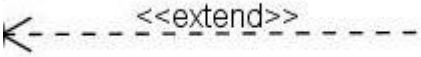
	Halaman
Lampiran A-1 Nota Penjualan	72
Lampiran A-2 Faktur Kendaran Bermotor.....	73
Lampiran B-1 Data Supply Unit	74
Lampiran C-1 Rancangan Cetak Kwitansi.....	77
Lampiran D-1 Rancangan Data Customer	80
Lampiran D-2 Rancangan Data Produk.....	81
Lampiran D-3 Rancangan Data Invoice.....	82
Lampiran E Surat Keterangan Riset	83
Lampiran F Kartu Bimbingan	86
Lampiran G Biodata Penulis Skripsi	90





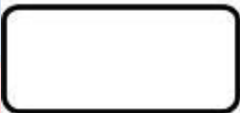
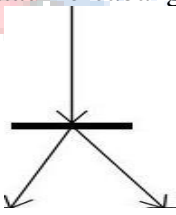
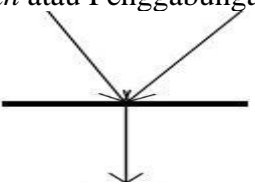
DAFTAR SIMBOL

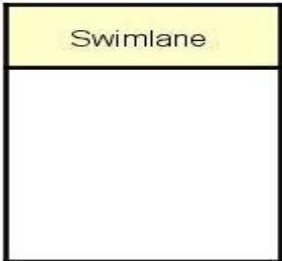
1. Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
<p><i>Use case</i></p> 	<p><i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja</p>
<p>Aktor / <i>actor</i></p> 	<p><i>Actor</i> atau Aktor adalah <i>Abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>Use Case</i>, tetapi tidak memiliki kontrol terhadap <i>use case</i></p>
<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i>, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data</p>
<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>Asosiasi antara aktor dengan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem</p>
<p><i>Include</i></p> 	<p><i>Include</i>, merupakan di dalam <i>use case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program</p>





<p><i>Extend</i></p> 	<p><i>Extend</i>, merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi</p>
--	--

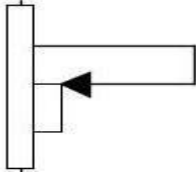


2. Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
<p><i>Start Point</i></p> 	<p><i>Start Point</i>, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas</p>
<p><i>End Point</i></p> 	<p><i>End Point</i>, akhir aktivitas</p>
<p><i>Activities</i></p> 	<p><i>Activities</i>, menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis</p>
<p><i>Fork atau Percabangan</i></p> 	<p><i>Fork</i> atau percabangan, digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara paralel untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu</p>
<p><i>Join atau Penggabungan</i></p> 	<p><i>Join</i> (penggabungan) atau <i>rake</i>, digunakan untuk menunjukan adanya dekomposisi</p>



<i>Decision Points</i>	<i>Decision points</i> , menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i>
<i>Swimlane</i> 	<i>Swimlane</i> , pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa

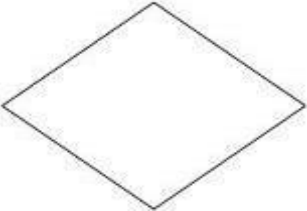

3. Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
	<i>Entity Class</i> , merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data
	<i>Boundary Class</i> , berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interfaces</i> atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan <i>form entry</i> dan form cetak
	<i>Control Class</i> , suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek
	<i>Message</i> , simbol mengirim pesan antar kelas

<p style="text-align: center;"><i>Recursive</i></p> 	<p><i>Recursive</i>, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri</p>
<p style="text-align: center;"><i>Activation</i></p> 	<p><i>Activation</i>, mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi</p>
<p style="text-align: center;"><i>Lifeline</i></p> 	<p><i>Lifeline</i>, garis titik-titik yang terhubung dengan objek sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i></p>

4. Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

Simbol	Deskripsi
	<p>Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel</p>
	<p>Karakteristik dari sebuah entitas.</p>

	<p>Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan katakerja</p>
	<p>Menunjukkan hubungan (keterkaitan) antarentitas.</p>

