

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN PADA CAFFE SIX
WINGS PANGKALPINANG**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020/2021**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN PADA CAFFE SIX
WINGS 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
2020/2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1822500134
Nama : Alfindra
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN
PADA CAFFE SIX WINGS PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya 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, Juli 2021



(ALFINDRA)

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

NIM : 1822500134
Nama : Alfindra
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN PADA CAFE SIX WINGS
PANGKALPINANG

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI
PANGKALPINANG, 4 Juli 2022



Bambang Adiwijoto, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0216107102

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN PADA CAFFE SIX WINGS
PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**ALFINDRA
1822500134**


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 04 Juli 2022

Anggota Penguji



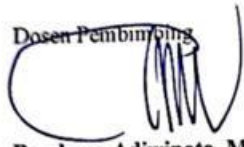
Melati Suci M., M. Kom.
NIDN. 0206098301

Kaprodi Sistem Informasi



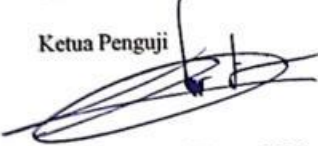
Supardi, M. Kom.
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing



Bambang Adiwidoto, M. Kom.
NIDN. 0216107102


Ketua Penguji



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**



Ellva 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 Program Studi 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 mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M., 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 Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur
8. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan kesempatan, waktu dan perhatiannya untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
10. Denaira sebagai pacar saya yang telah memberikan saya semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

11. Kelompok belajar menolak tenar yang telah bersama dari semester 1 hingga sekarang

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

Pangkalpinang, Juli 2022

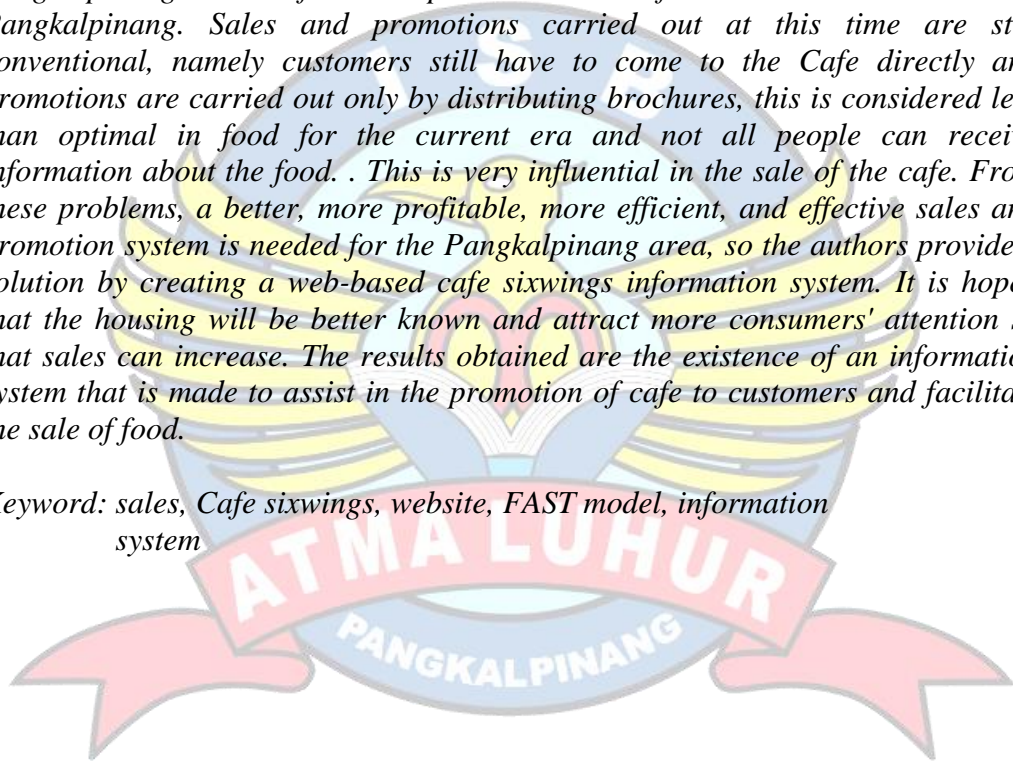
Penulis



ABSTRACT

In the current era of globalization, technological developments have been widely used, one of which is internet technology. Internet technology is a medium of information that can be accessed by anyone, anytime and anywhere. Internet technology has a huge effect on commerce or business. Only from home or office space, potential buyers can view products on a computer screen, access the information, order and pay with the available options. Prospective buyers can save time and costs because they do not need to come to the store or place of transaction so that from their seat they can make decisions quickly. Cafe Sixwings Pangkalpinang is one of the companies that sells food in Taman sari District, Pangkalpinang. Sales and promotions carried out at this time are still conventional, namely customers still have to come to the Cafe directly and promotions are carried out only by distributing brochures, this is considered less than optimal in food for the current era and not all people can receive information about the food. . This is very influential in the sale of the cafe. From these problems, a better, more profitable, more efficient, and effective sales and promotion system is needed for the Pangkalpinang area, so the authors provide a solution by creating a web-based cafe sixwings information system. It is hoped that the housing will be better known and attract more consumers' attention so that sales can increase. The results obtained are the existence of an information system that is made to assist in the promotion of cafe to customers and facilitate the sale of food.

Keyword: sales, Cafe sixwings, website, FAST model, information system



ABSTRAK

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi sudah sangat banyak digunakan salah satunya adalah teknologi internet. Teknologi internet merupakan sebuah media informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Cafe Sixwings Pangkalpinang adalah salah satu perusahaan yang menjual produk Makanan di Kecamatan Taman Sari, Gedung nasional Pangkalpinang. Penjualan maupun promosi yang dilakukan saat ini masih konvensional, yaitu pelanggan masih harus datang ke Cafe langsung dan promosi yang dilakukan hanya dengan menyebarkan brosur, hal ini dirasa kurang optimal dalam penjualan Makanan para era saat ini dan tidak semua kalangan dapat menerima informasi tentang Makanan tersebut. Hal ini sangat berpengaruh dalam penjualan Makanan tersebut. Dari permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah sistem penjualan dan promosi yang lebih baik, lebih menguntungkan, lebih efisien, dan efektif untuk wilayah Pangkalpinang, maka penulis memberikan solusi dengan membuat sebuah sistem informasi penjualan makanan berbasis web. Diharapkan cafe tersebut dapat lebih dikenal dan lebih menarik perhatian konsumen sehingga penjualan dapat meningkat. Hasil yang didapat adalah dengan adanya sistem informasi yang dibuat dapat membantu dalam promosi cafe kepada pelanggan dan mempermudah dalam penjualan produk makanan.

Kata Kunci : *penjualan, Cafe Sixwings, website, model FAST, sistem informasi*

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	iv
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRACTION	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Dasar Informasi	5
2.1.1 Sistem Informasi	5
2.2 Model Pengembangan Sistem Informasi	5
2.2.1 Model FAST	5
2.2.2 Tahapan Model FAST	6
2.3 Metode Berorientasi Objek dan Struktur Data	7
2.3.1 <i>Unfied Modelling Language</i> (UML)	8

2.3.2	Struktur Data	15
2.4	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	15
2.5	Transformasi ERD Ke LRS	16
2.6	<i>Logical Record Structure</i> (LRS)	17
2.7	Spesifikasi Basis Data	17
2.8	Analisa Keluaran	18
2.9	Analisa Masukan	18
2.10	Rancangan Keluaran	18
2.11	Rancangan Masukan	18
2.12	Rancangan Layar Program	18
2.13	Teori Pendukung	18
2.13.1	Pengertian <i>E-Commerce</i>	19
2.13.2	Empat Komponen Penting Dalam <i>E-Commerce</i>	20
2.13.3	Keuntungan <i>E-Commerce</i>	20
2.14	Tinjauan Penelitian Terdahulu	23
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Model Pengembangan Sistem Informasi	25
3.2	Metode Penelitian Dalam Pengembangan Sistem Informasi	26
3.3	Teknik Pengumpulan Data	27
3.4	Alat Bantu Pengembangan Sistem	27
 BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Tinjauan Umum	29
4.1.1	Sejarah Singkat Cafe Six Wings Pangkalpinang	29
4.1.2	Struktur Organisasi	30
4.1.3	Visi dan Misi	30
4.2	Model Pengembangan Sistem dengan FAST	31
4.2.1	<i>Scope Definition</i> (Lingkup definisi)	31
4.2.2	<i>Problem Analysis</i> (Analisis Permasalahan)	31
4.2.3	Analisis Kebutuhan	35

4.2.4 <i>Logical Design</i> (Desain Logis)	38
4.2.5 <i>Decision Analysis</i> (<i>Analisis Keputusan</i>)	49
4.2.6 <i>Physical Design & Integration</i> (Desain fisik dan integrase)	49

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	76

DAFTAR PUSTAKA	77
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN - A KELUARAN SISTEM BERJALAN	79
--	-----------

LAMPIRAN - B MASUKAN SISTEM BERJALAN	82
---	-----------

LAMPIRAN - C RANCANGAN KELUARAN	85
--	-----------

LAMPIRAN - D RANCANGAN MASUKAN.....	87
--	-----------

LAMPIRAN - E SURAT KETERANGAN PERMOHONAN RISET.....	93
--	-----------

LAMPIRAN - F KARTU BIMBINGAN.....	96
--	-----------

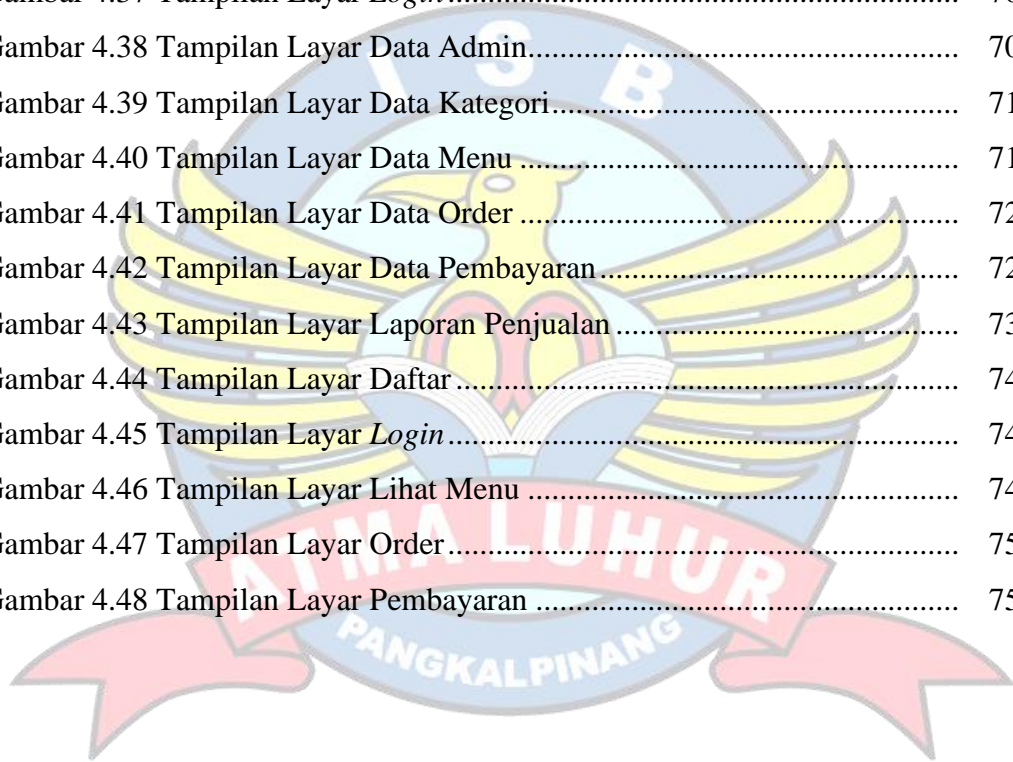
LAMPIRAN - G BIODATA PENULIS SKRIPSI	99
---	-----------



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Cafe Six Wings Pangkalpinang.....	29
Gambar 4.2 Struktur Organisasi Cafe Six Wings Pangkalpinang.....	30
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Menu	32
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan	33
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	33
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i>	36
Gambar 4.7 <i>Entity Relantionship Diagram</i> (ERD).....	39
Gambar 4.8 Transformasi ERD ke LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	40
Gambar 4.9 LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	41
Gambar 4.10 Rancangan Dialog Layar	50
Gambar 4.11 Rancangan Layar <i>Login</i>	51
Gambar 4.12 Rancangan Layar Data Admin	51
Gambar 4.13 Rancangan Layar Data Kategori	52
Gambar 4.14 Rancangan Layar Data Menu.....	52
Gambar 4.15 Rancangan Layar Data Order	53
Gambar 4.16 Rancangan Layar Data Pembayaran	53
Gambar 4.17 Rancangan Layar Laporan Penjualan	54
Gambar 4.18 Rancangan Layar Daftar	54
Gambar 4.19 Rancangan Layar <i>Login</i>	55
Gambar 4.20 Rancangan Layar Lihat Menu	55
Gambar 4.21 Rancangan Layar Order	56
Gambar 4.22 Rancangan Layar Pembayaran	56
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram Login</i>	59
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Data Admin.....	60
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Data Menu	61
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Data Kategori.....	62
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Data Order	63
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Data Pembayaran	63

Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan	64
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Daftar	65
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Login	66
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Menu.....	66
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Order	67
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran.....	67
Gambar 4.35 <i>Class Diagram</i>	68
Gambar 4.36 <i>Deployment Diagram</i>	69
Gambar 4.37 Tampilan Layar <i>Login</i>	70
Gambar 4.38 Tampilan Layar Data Admin.....	70
Gambar 4.39 Tampilan Layar Data Kategori.....	71
Gambar 4.40 Tampilan Layar Data Menu	71
Gambar 4.41 Tampilan Layar Data Order	72
Gambar 4.42 Tampilan Layar Data Pembayaran.....	72
Gambar 4.43 Tampilan Layar Laporan Penjualan	73
Gambar 4.44 Tampilan Layar Daftar	74
Gambar 4.45 Tampilan Layar <i>Login</i>	74
Gambar 4.46 Tampilan Layar Lihat Menu	74
Gambar 4.47 Tampilan Layar Order.....	75
Gambar 4.48 Tampilan Layar Pembayaran	75



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Admin	42
Tabel 4.2 Tabel Menu	42
Tabel 4.3 Tabel Pembeli	42
Tabel 4.4 Tabel Order	42
Tabel 4.5 Tabel Pembayaran.....	42
Tabel 4.6 Tabel Meja	42
Tabel 4.7 Tabel Kategori	43
Tabel 4.8 Tabel Pilih	43
Tabel 4.9 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin	43
Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Basis Data Menu	44
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembeli.....	45
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Order	46
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran	47
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori.....	48
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Meja	48
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Pilih	49



DAFTAR SIMBOL

1. *Activity Diagram*

a. *Start Point*



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. *End Point*



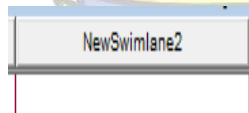
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. *Activity*



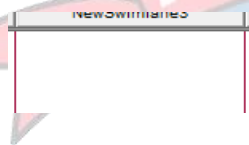
Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. *Swimlane*



Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.

e. *Swimarea*



Menggambarkan area tugas dan fungsi.

f. *Transition State*



Menggambarkan hubungan antara dua state, dua *activity* ataupun antara state dan *activity*.

g. *Transition to Self*



Menggambarkan hubungan antara state atau *activity* yang kembali pada *state* atau *activity* itu sendiri.

h. *Decision*



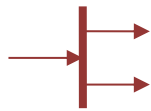
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

i. *State*



Menggambarkan kondisi, situasi atau tempat untuk beberapa aktivitas.

j. *Fork*



Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan

k. *Join*



Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

l. *Blackhole Activities*



Menggambarkan ada masukan namun tidak ada keluaran.

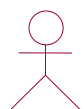
m. *Miracle Activities*



Menggambarkan tidak ada masukan namun ada keluaran.

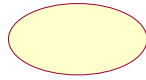
2. *Use Case Diagram*

a. *Actor*



Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan penngunasoftware aplikasi (user).

b. *Use Case*



Menggambarkan fungsional dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang telah dibangun atau dibuat.

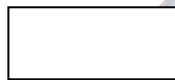
c. *Association*



Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

3. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

a. *Entity*



Merupakan objek-objek dasar yang terkait di dalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda atau hal lain yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

b. *Relationship*



Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas (*entity*).

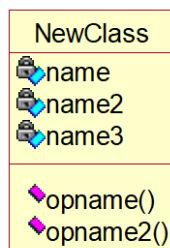
c. *Line*



Menhubungkan entitas dengan *entity* dengan *relationship*.

4. *Class Diagram*

a. *Class*



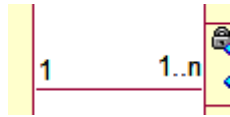
Menggambarkan keadaan (*atribut/property*) dari suatu objek. Memiliki tiga pokok : *name*, *atribut* dan *method*. *Name* menggambarkan nama dari *class*. *Atribut* menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh properti tersebut. *Method* menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa objek dari *class*, yang mempengaruhi *behaviour*.

b. *Association*



Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar *Class*.

c. *Multiplicity*



Menggambarkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang lainnya.

5. *Sequence Diagram*

a. *Actor*



Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. *Entity*



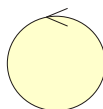
Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem)

c. *Boundary*



Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem.

d. *Control*



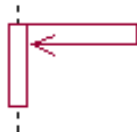
Menggambarkan perilaku mengatur, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utamadan mengontrol alur kerja suatu sistem

e. *Object Message*



Menggambarkan pesan/hubungan antara *object*, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

f. *Message to self*



Menggambarkan pesan/hubungan *object* itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang rinci.

g. *Return Message*



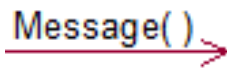
Menggambarkan pesan/hubungan antar *object*, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

h. *Object*



Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak yang informasinya harus disimpan.

i. *Message*



Menggambarkan pengiriman pesan.

j. *Loop*

Loop

Menggambarkan perulangan dalam *sequence*.

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 Struk Pembayara.....	77
Lampiran A-2 Laporan Penjualan	78
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 Data Menu	80
Lampiran B-2 Data Penjualan	81
Lampiran C : Rancangan Keluaran	
Lampiran C-1 Rancangan Laporan Penjualan	83
Lampiran D : Rancangan Masukan	
Lampiran D-1 Rancangan Data Admin	85
Lampiran D-2 Rancangan Data Menu	86
Lampiran D-3 Rancangan Data Kategori	87
Lampiran D-4 Rancangan Data Order	88
Lampiran D-5 Rancangan Data Pembayaran.....	89
Lampiran E : Surat Keterangan Selesai Riset	
Lampiran E-1 Surat Balasan Keterangan Selesai Riset	91
Lampiran E-2 Surat Keterangan Selesai Riset	92
Lampiran F : Kartu Bimbingan	
Lampiran F-1 Kartu Bimbingan	94
Lampiran F-2 Sertifikat	95
Lampiran G : Biodata Penulis Skripsi	
Lampiran Biodata Penulis Skripsi	97