

**PENGEMBANGAN E-STOCK OPNAME PRODUK PADA
JIMSHONEY PGK MENGGUNAKAN MODEL FAST**

Skripsi



Siti Mainah

1822500172

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS

ATMA LUHUR

PANGKAL PINANG

2022

**PENGEMBANGAN E-STOCK OPNAME PRODUK PADA
JIMSHONEY PGK MENGGUNAKAN MODEL FAST**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



Oleh :

Siti Mainah

1822500172

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS

ATMA LUHUR

PANGKAL PINANG

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1822500172

Nama : Siti Mainah

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-STOCK OPNAME PRODUK PADA
JIMSHONEY PGK MENGGUNAKAN MODEL FAST

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



(Siti Mainah)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN E-STOCK OPNAME PRODUK PADA JIMSHONEY
PGK MENGGUNAKAN MODEL FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Siti Mainah
1822500172**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 04 Juli 2022

Anggota Penguji


**Agus Deah R., M.Kom.
NIDN. 0231087901**


Dosen Pembimbing


**Partia Romadiana, M.Kom.
NIDN. 0210039301**

Kaprodi Sistem Informasi

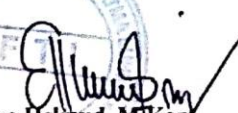

**Supardi, M.Kom.
NIDN. 0219059501**

Ketua Penguji


**Hilyah Magdalena, M.Kom.
NIDN. 0214107701**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu
persyaratan Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal : 12 Juli 2022

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


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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas kebesaran rahmat-Nya jualah penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (SI) Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa proposal 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 tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, atas Karunia dan Rahmat-Nya yang tak terhigga.
2. Keluarga tercinta, Ayah, Mama, Saudara kandung yang selalu memberikan dorongan dan semangat yang tiada hentinya.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan 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 Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Ibu Parlia Romadiana, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi.
9. Teman dan sahabat seperjuangan di ISB Atma Luhur Pangkalpinang terutama Vonny, Nenglis, Fata, Wulan, Dinda dan deva yang selalu bersama-sama berbagi suka dan duka dari semester awal hingga saat ini.

10. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya. Aamiin. Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan khususnya mahasiswa/i ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

Pangkalpinang, Juni 2022

Penulis



ABSTRACTION

Jims Honey Pkg who is domiciled at Jalan Kakap 1 Ampui Pangkal Balam Requires an interaction website to provide comfort and convenience to customers in the buying and selling process/transactions. Jimshoneypkg has an Offline Store and online stores can be accessed via Instagram and Facebook. Stock taking on jimshoneypkg has not been well organized so that the data obtained is sometimes not the same because the process is still using a manual system with data on entry and expenditure of goods to consumers. Recording in this book causes Data search takes a long time and is prone to data loss. In the E-Stock system on Jims Honey Pkg using the fast method. The result is this information system can make it easier for Admin to record incoming and outgoing stock of goods so that transactions can be carried out.

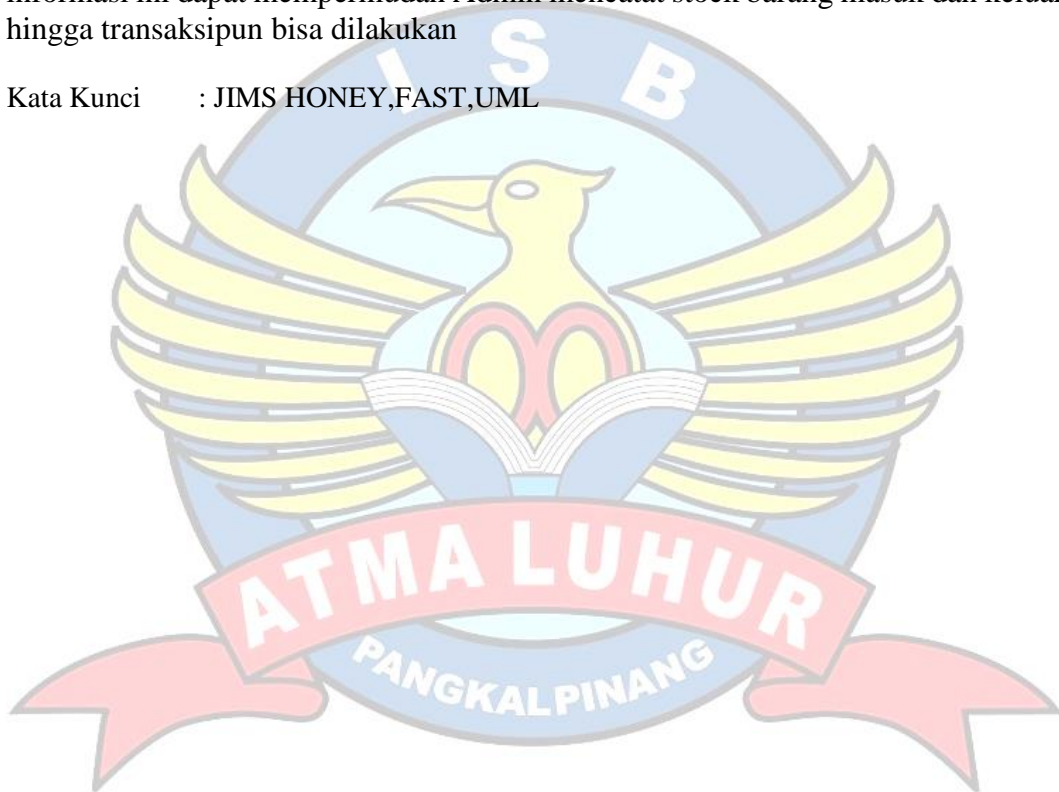
Keyword : JISM HONEY, FAST, UML



ABSTRAKSI

Jims Honey Pkg yang berdomisili di Jalan Kakap 1 Ampui Pangkal Balam membutuhkan suatu website interaksi untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan pada customer dalam proses jual-beli/transaksi. Jimshoneypkg mempunyai Toko Offline dan toko online dapat diakses melalui Instagram dan Facebook. Stock opname pada jimshoneypkg belum dapat terorganisir dengan baik sehingga data yang didapatkan terkadang tidak sama karena proses masih menggunakan sistem manual dengan data pemasukan dan pengeluaran barang kepada konsumen. Pencatatan pada buku ini menyebabkan pencarian data membutuhkan waktu yang cukup lama dan rentan akan hilangnya data. Dalam sistem E-Stock pada Jims Honey Pkg menggunakan metode fast. Hasilnya Sistem Informasi ini dapat mempermudah Admin mencatat stock barang masuk dan keluar hingga transaksi pun bisa dilakukan.

Kata Kunci : JIMS HONEY, FAST, UML



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
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
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Pengembangan.....	5
2.2 <i>E-Stock Opname</i>	5
2.3 Produk.....	6
2.4 Model Pengembangan Perangkat Lunak	7
2.4.1 Model FAST.....	7
2.4.2 Tahap Model FAST.....	8
2.5 <i>Tools</i> (Alat Bantu).....	10
2.5.1 Website.....	10
2.5.2 UML.....	10
2.6 XAMPP.....	13

2.7 PHP.....	14
2.8 MYSQL.....	14
2.9 Tinjauan dari Beberapa Penelitian Terdahulu	14

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan Sistem	18
3.1.1 Definisi Lingkup (<i>Scope Definition</i>).....	18
3.1.2 Analisa Masalah (<i>Problem Analysis</i>).....	18
3.1.3 Analisa Kebutuhan (<i>Requirements Analysis</i>).....	18
3.1.4 Design Logis (<i>Logical Design</i>).....	18
3.1.5 Design Fisik (<i>Physical Design</i>).....	19
3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	19
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem (Tools)	19

BAB IV. PEMBAHASAN

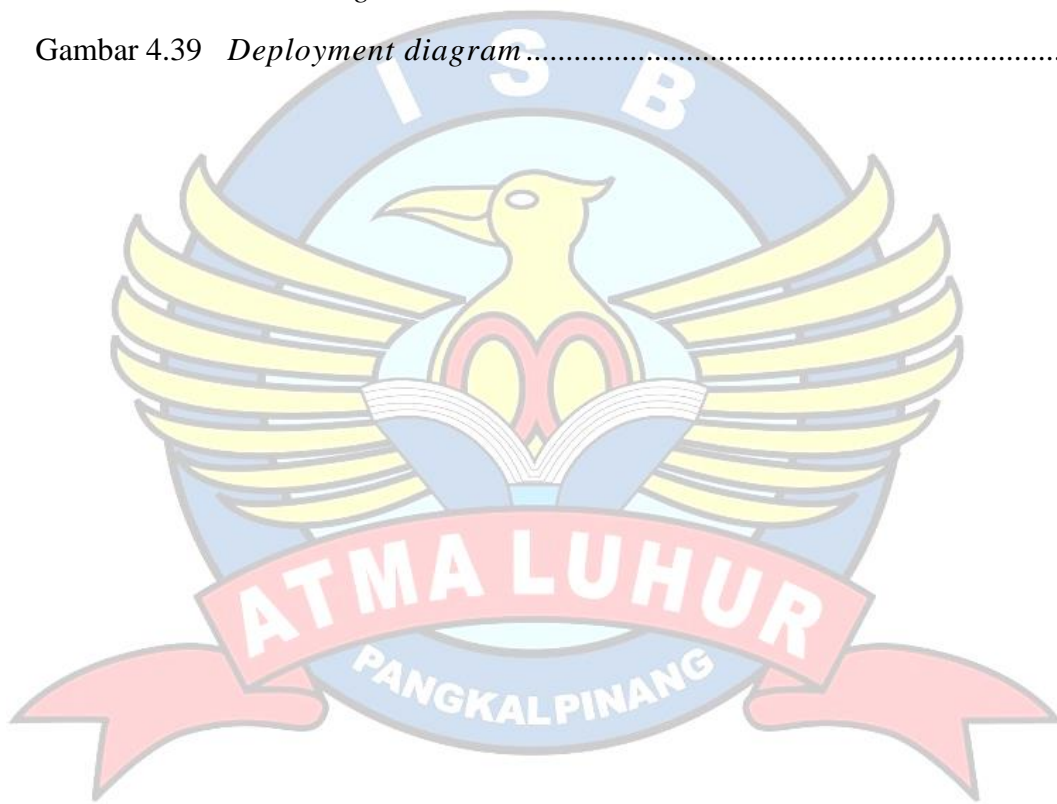
4.1 Tinjauan Organisasi	21
4.1.1 Visi Jims Honey Pkg.....	21
4.1.2 Misi Jims Honey Pkg	22
4.1.3 Struktur Organisasi.....	22
4.1.4 Tugas dan Wewenang	23
4.2 <i>Scope Definiton</i>	23
4.2.1 <i>Activity Diagram</i>	24
4.2.2 Analisa Dokumen Keluaran.....	27
4.2.3 Analisa Dokumen Masukan.....	29
4.3 <i>Requirement Analysis</i>	30
4.3.1 Analisa Kebutuhan Sistem Usulan.....	30
4.4 Desain Sistem.....	32
4.4.1 <i>Package Diagram</i>	32
4.4.2 <i>Usecase Diagram</i>	32
4.4.3 Deskripsi Usecas Diagram	33

4.5 Rancangan Basis Data	33
4.5.1 <i>Entry Relationship Diagram</i> (ERD)	36
4.5.2 Transformasi ERD ke LRS	36
4.5.3 LRS	37
4.5.4 Tabel.....	37
4.5.5 Spesifikasi Basis Data	40
4.5.6 Rancangan Dokumen	46
4.6 Struktur Tampilan Layar	51
4.7 Rancangan Layar	52
4.8 <i>Sequence Diagram</i>	60
4.9 <i>Class Diagram</i>	68
4.10 <i>Deployment Diagram</i>	69
BAB V. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN.....	74
LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKAN	78
LAMPIRAN C KELUARAN SISTEM USULAN	79
LAMPIRAN D MASUKAN SISTEM USULAN.....	83
LAMPIRAN E BERITA ACARA KONSULTASI.....	85
LAMPIRAN F SURAT IZIN KETERANGAN RISET	86
LAMPIRAN G SURAT BALASARAN RISET.....	87

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Gambar Model FAST.....	8
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	22
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Order Stock Barang	25
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Barang Masuk.....	25
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Order Pesanan.....	26
Gambar 4.5 <i>Activity</i> Laporan Stock Opname.....	26
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	27
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	32
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Order Pusat	32
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Penjualan.....	33
Gambar 4.9 Entity Relationship Design(ERD).....	36
Gambar 4.10 Transformasi ERD ke LRS	36
Gambar 4.11 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	37
Gambar 4.12 Struktur Tampilan layar	51
Gambar 4.13 Rancangan Layar Admin.....	52
Gambar 4.14 Rancangan Layar Dashboard	52
Gambar 4.15 Rancangan Layar Management Customer	53
Gambar 4.16 Rancangan Layar Tambah Customer	53
Gambar 4.17 Rancangan layar Management Produk.....	54
Gambar 4.18 Rancangan Tambah Data Produk.....	54
Gambar 4.20 Rancangan Layar Management Order	55
Gambar 4.21 Rancangan Layar Tambah Form Order	55
Gambar 4.22 Rancangan Layar Tambah Form Produk	56
Gambar 4.23 Rancangan Layar Management Barang Masuk	56
Gambar 4.24 Rancangan Layar Tambah Nota.....	57
Gambar 4.25 Rancangan Layar Management Barang keluar	57
Gambar 4.26 Rancangan Layar Tambah Invoice.....	58
Gambar 4.27 Rancangan Layar Management Laporan Stock Opname	58
Gambar 4.28 Rancangan Layar Management Laporan Penjualan.....	59

Gambar 4.29	Sequence Diagram Login Admin.....	60
Gambar 4.30	Sequence Diagram Management Customer.....	61
Gambar 4.31	Sequence Diagram Management Produk	62
Gambar 4.32	Sequence Diagram Management Order.....	63
Gambar 4.33	Sequence Diagram Management Barang Masuk.....	64
Gambar 4.34	Sequence Diagram Management Barang Keluar.....	65
Gambar 4.35	Sequence Diagram Management Laporan Stock Opname	66
Gambar 4.36	Sequence Diagram Management Laporan Pnejualan.....	67
Gambar 4.38	Class Diagram	68
Gambar 4.39	Deployment diagram.....	69



DAFTAR TABEL

Halaman

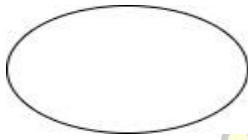
Tabel 4.1	Admin.....	37
Tabel 4.2	Form Order.....	38
Tabel 4.3	Nota.....	38
Tabel 4.4	Milik.....	38
Tabel 4.5	Isi.....	38
Tabel 4.6	Produk.....	38
Tabel 4.7	Cetak.....	39
Tabel 4.8	Invoice.....	39
Tabel 4.9	Customer.....	39
Tabel 4.10	Spesifikasi Basis Data Admin.....	40
Tabel 4.11	Spesifikasi Basis Data Form Order.....	41
Tabel 4.12	Spesifikasi Basis Data Nota.....	41
Tabel 4.13	Spesifikasi Basis Data Milik.....	42
Tabel 4.14	Spesifikasi Basis Data Isi.....	43
Tabel 4.15	Spesifikasi Basis Data Produk.....	43
Tabel 4.16	Spesifikasi Basis Data Cetak.....	44
Tabel 4.17	Spesifikasi Basis Data Invoice.....	45
Tabel 4.18	Spesifikasi Basis Data Customer.....	45

DAFTAR SIMBOL

Simbol Use Case Diagram



Actor menggambarkan orang atau system yang menyediakan atau menerima informasi dari system atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



Use Case menggambarkan fungsionalitas dari suatu system, sehingga pengguna system paham dan mengerti mengenai kegunaan system yang akan dibangun.



Associations menggambarkan hubungan antara *actor* dan *use case*.



Extends menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.

Simbol Activity Diagram



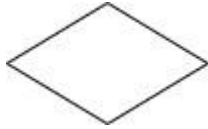
Start Point adalah simbol yang menyatakan awal dari aktifitas.



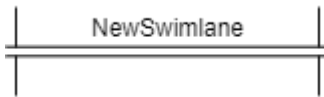
End Point adalah simbol yang menyatakan akhir dari aktifitas.



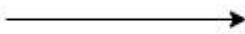
Activity adalah simbol yang menggambarkan aktifitas yang dilakukan pada sistem.



Decision adalah simbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar/salah.

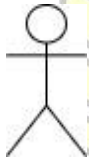


Swimlane menggambarkan pembagian pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

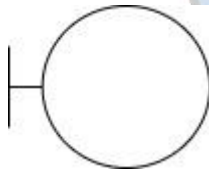


Transition State menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.

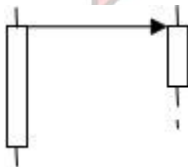
Simbol Sequence Diagram



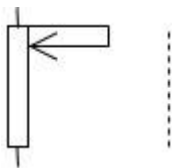
Actor menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan system.



Boundary menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Object Message menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Message to Self menggambarkan pesan atau hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



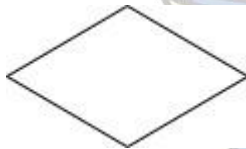
Object menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

Control mengatur aliran dari informasi untuk sebuah scenario.

Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)



Entitas merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangan perlu disimpan di basis data.

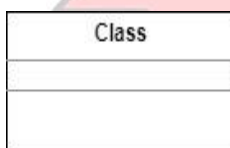


Relationship merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas



Garis yang menghubungkan entitas dengan relationship

Simbol Class Diagram



Class merupakan penggambaran dari class name, attribute, atau property atau data dan method atau function atau behavior.



Asociation menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu.