

**APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMASARAN
BERBASIS WEB PADA RAJA JATI FURNITURE PANGKALPINANG
DENGAN MODEL FAST**

SKRIPSI



Oleh :

Novita Sari

1622500060

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020**

**APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN
PEMASARAN BERBASIS WEB PADA RAJA JATI
FURNITURE PANGKALPINANG DENGAN MODEL FAST**

SKRIPSI

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



Oleh :

Novita Sari

1622500060

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM :1622500060

Nama :Novita Sari

Judul Skripsi :APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMASARAN BERBASIS WEB PADA RAJA JATI FURNITURE PANGKALPINANG DENGAN 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, Juli 2020



(Novita Sari)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMASARAN
BERBASIS WEB PADA RAJA JATI FURNITURE PANGKALPINANG
DENGAN MODEL FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Novita Sari
1622500060**

Telah dipertahankan depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 22 Juli 2020

Anggota Penguji



**Fitriyani, M.Kom
NIDN. 0220028501**

Dosen Pembimbing



**Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom
NIDN. 0226037701**

Kaprodi Sistem Informasi



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

Ketua Penguji



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 2020

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



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya berupa kesehatan, kesempatan serta pengetahuan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini.

Laporan Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat agar memperoleh gelar Strata 1 (S1) jurusan Sistem Informasi di INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR (ISB ATMA LUHUR) Pangkalpinang.

Dengan selesainya laporan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. ALLAH SWT atas rahmat-Nya dan karunia-Nya yang diberikan kepada saya sehingga laporan ini bisa terselesaikan.
2. Bapak dan ibu tercinta yang telah memberikan dukungan baik moral, motivasi do'a maupun materi.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc selaku Rektor ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, Selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku ketua program studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
6. Bapak Wishnu Aribowo Probonegoro, S.Kom, M.Kom selaku pembimbing yang telah memberikan pelajaran dan informasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Abang Ardiansyah S.E selaku pemilik Raja Jati Furniture yang telah memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.
8. Saudara kandung saya yang telah memberikan dukungan moral dan motivasi untuk menyelesaikan laporan skripsi ini (Misnawati, dan Rendi setiawan).
9. Sepupu yang telah membantu saya dalam segala hal yang diperlukan dalam pembuatan laporan skripsi ini (Dita Nur Sapitri)

10. Sahabat yang selalu memberi dukungan, motivasi, dan membantu mengerjakan skripsi ini (Feggy Febrianika, Nur Azwani, Anisa pratiwi, Dan sisi Lestari)
 11. Sahabat Pehno dan Sahabat Pesek yang telah memberikan motivasi dan membantu mengerjakan skripsi ini
- Semoga allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Aamiin.

Pangkalpinang, Juli 2020

Penulis,

ABSTRACT

Raja Jati Furniture is a shop that specializes in sales. equipment contained in this furniture such as chairs, tables, cabinets, and many others where this furniture is much needed to meet the needs of the home which is used as home accessories that have uses where in the field of sales and marketing are still limited by recording that is still manual and and marketing is still limited. In this study to facilitate analysis using the Fast model where this fast model uses PHP-MYSQL application development with a short and flexible time can be adjusted to the standard of development. to facilitate making decisions in the development of this system with the creation of this system can facilitate sellers and customers to buy goods quickly. Using the website makes it easy for customers to make transactions anywhere and anytime while still connected to the internet network. so that it can be used as a reference for developing and advancing Raja Jati Furniture's business.

Keywords: Raja Jati Furniture, Furniture, Website, FAST

ABSTRAK

Raja Jati Furniture adalah toko yang bergerak dalam bidang penjualan perlengkapan yang terdapat dalam *furniture* ini seperti kursi, meja, lemari, dan masih banyak lagi lainnya dimana *furniture* ini banyak dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan rumah yang dijadikan sebagai aksesoris rumah yang mempunyai kegunaan dimana dalam bidang penjualan dan pemasaran masih terbatas dengan pencatatan yang masih manual dan dan pemasaran yang masih terbatas. Dalam sebuah penelitian ini untuk memudahkan menganalisis menggunakan model Fast dimana model fast ini menggunakan PHP-MYSQL pengembangan aplikasinya dengan waktu yang singkat dan fleksibel dapat disesuaikan dengan standar pengembangannya. untuk memudahkan mengambil keputusan dalam pengembangan *system* ini dengan adanya pembuatan *system* ini dapat memudahkan penjual dan customer untuk membeli barang dengan cepat. Dengan menggunakan *website* memudahkan customer melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja selama masih terhubung dengan jaringan internet. sehingga dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan dan memajukan usaha Raja Jati Furniture.

Kata kunci : Raja Jati Furniture, *Furniture*, *Website*, FAST

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACTION	vi
ABSTRAKSI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan dan Manfaat	2
1.4.1 Tujuan	2
1.4.2 Manfaat	3
1.5. Metode Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1. Aplikasi Sistem Informasi	5
2.1.1 Definisi Aplikasi	5
2.1.2 Definisi Sistem	5
2.1.3 Definisi Informasi	5
2.1.4 Definisi Sistem Informasi	6
2.1.5 Definisi Website	6
2.1.6 Definisi Furniture	6

	Halaman
2.1.7 Definisi Pemasaran	6
2.2. UML	7
2.3. PHP	8
2.4. Pengertian Xampp	8
2.5. Pengertian Sublime Text	9
2.6. Pengertian MySQL	9
2.7. Pengertian OOAD	9
2.8. Tinjauan Penelitian Terlebih dahulu	10
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Model Pengembangan Sistem	12
3.1.1 Tahapan Metode Fast	12
3.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak	14
3.3. Alat Bantu Pengembangan Sistem	15
3.3.1 Alat yang digunakan UML	15
3.3.1 Rancangan Basis Data	15
BAB IV. PEMBAHASAN	
4.1. Tinjauan Organisasi	16
4.1.1. Sejarah Raja Jati Furniture	16
4.1.2. Struktur Organisasi	17
4.1.3. Tugas dan Tanggung Jawab	17
4.2. Analisa Kebutuhan Sistem	18
4.2.1. Proses Pemesanan	18
4.2.2. Proses Penjualan	19
4.2.3. Proses Pengiriman Barang	21
4.2.4. Proses Laporan Penjualan	22
4.3. Analisa Dokumen	23
4.4. Identifikasi Kebutuhan	25
4.5. <i>Package Diagram</i>	28
4.6. <i>Use Case Diagram</i>	29
4.7. Deskripsi <i>Usecase Diagram</i>	31

	Halaman
4.8. Rancangan Basis Data	38
4.8.1. ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	38
4.8.2. Transformasi Diagram ERD Ke LRS	39
4.8.3. LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	40
4.8.4. Tabel	41
4.8.5. Spesifikasi Basis Data	43
4.9. Rancangan Dokumen Usulan	49
4.10. Struktur Tampilan Rancangan Layar	53
4.11. Rancangan Layar	54
4.12. <i>Sequence Diagram</i>	63
4.13. <i>Deployment Diagram</i>	72
4.14. <i>Class Diagram</i>	73
BAB V. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN	78
LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN	81
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	85
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	91
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET	96
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN	99
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS	102

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	17
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan	19
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Penjualan	20
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengiriman	21
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Laporan Penjualan	22
Gambar 4.6 <i>Package Diagram</i>	28
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Customer	29
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Admin	30
Gambar 4.9 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	38
Gambar 4.10 Transformasi <i>Diagram</i> ERD Ke LRS	39
Gambar 4.11 LRS(<i>Logical Record Structure</i>)	40
Gambar 4.12 Struktur Tampilan Layar	53
Gambar 4.13 Rancangan Layar Tampilan Login	54
Gambar 4.14 Rancangan Layar Lihat Customer	54
Gambar 4.15 Rancangan Layar Entry Barang	55
Gambar 4.16 Rancangan Layar Menu Form Tambah Barang	55
Gambar 4.17 Rancangan Layar Lihat Pesanana	56
Gambar 4.18 Rancangan Layar Menu Nota	56
Gambar 4.19 Rancangan Layar Entry Surat Jalan	57
Gambar 4.20 Rancangan Layar Menu Retur	57
Gambar 4.21 Rancangan Layar Laporan Pesanan	58
Gambar 4.22 Rancangan Layar Laporan Barang	58
Gambar 4.23 Rancangan Layar Halaman Website	59
Gambar 4.24 Rancangan Layar Menu Registrasi dan Login	59
Gambar 4.25 Rancangan Layar Menu Detail Barang	60
Gambar 4.26 Rancangan Layar Menu Checkout	60
Gambar 4.27 Rancangan Layar Menu History Pesanan	61




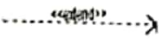
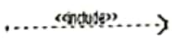
	Halaman
Gambar 4.28 Rancangan Layar Menu Lihat Detail Pesanan	61
Gambar 4.29 Rancangan Layar Menu <i>Update</i> data Customer.....	62
Gambar 4.30 Rancangan Layar Menu <i>Upload</i> Pembayaran.....	62
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	63
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Entry Barang	64
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Entry Surat Jalan	65
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Entry Retur	66
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi	67
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Pesanan	68
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> History Pesanan	69
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> <i>Update</i> data Customer	70
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> <i>Upload</i> Pembayaran	71
Gambar 4.40 <i>Defloyment Diagram</i>	72
Gambar 4.41 <i>Class Diagram</i>	73

DAFTAR TABEL

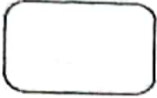





	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Customer	41
Tabel 4.2 Tabel Pesanan	41
Tabel 4.3 Tabel Ambil	41
Tabel 4.4 Tabel Barang	41
Tabel 4.5 Tabel Buat	41
Tabel 4.6 Tabel Nota	42
Tabel 4.7 Tabel Retur	42
Tabel 4.8 Tabel Punya	42
Tabel 4.9 Tabel Surat Jalan	42
Tabel 4.10 Tabel Admin	42
Tabel 4.11 Tabel Dapat	43
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Customer	43
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pesanan	44
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Ambil	44
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Barang	45
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Buat	46
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Nota	46
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Retur	47
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Punya	47
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Strat Jalan	48
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Admin	48
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Dapat	49

DAFTAR SIMBOL





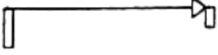
1. Use Case Diagram


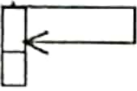
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraks dengan <i>use case</i> .
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Extends</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.

2. Activity Diagram


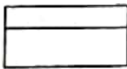

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Initial Node</i>	Menggambarkan awal aktivitas.
	<i>Activity Final Node</i>	Menggambarkan akhir dari aktivitas.
	<i>Join node</i>	Menggambarkan aktivitas yang di mulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.
	<i>Decision node</i>	Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i> .
	<i>Controlflow</i>	Urutan perpindahan suatu aktivitas.

3. Sequence Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti, perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Boundary class</i>	Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain di sekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar
	<i>Control class</i>	Menggambarkan "prilaku mengatur", mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
	<i>Entity class</i>	Menggambarkan informasi yang harus di simpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).
	<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan/hubungan aktor objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

	<p style="text-align: center;"><i>Return Message</i></p>	<p>Menggambarkan pesan/objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p style="text-align: center;"><i>Message to self</i></p>	<p>Menggambarkan pesan/objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>

4. Class Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<p style="text-align: center;"><i>Generalization</i></p>	<p>Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).</p>
	<p style="text-align: center;"><i>Class</i></p>	<p>Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.</p>
	<p style="text-align: center;"><i>Association</i></p>	<p>Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.</p>

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A- 1 Nota	79
Lampiran A-2 Laporan Penjualan	80
Lampiran B-1 Customer	81
Lampiran B-2 Barang	82
Lampiran B-3 Pesanan	83
Lampiran C-1 Laporan Barang	86
Lampiran C-2 Laporan Pesanan	87
Lampiran C-3 Nota	88
Lampiran C-4 Surat Jalan	89
Lampiran C-5 pesanan	90
Lampiran D-1 Data Customer	92
Lampiran D-2 Data Barang	93
Lampiran D-3 Data pesanan	94
Lampiran D-4 Admin	95
Lampiran E-1 Surat Keterangan Riset	97
Lampiran E-2 Surat Selesai Riset	98
Lampiran F-1 Kartu Bimbingan	100
Lampiran G-1 Biodata Penulis	103