

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA PADA WAHANA
PERCETAKAN PANGKALPINANG BERBASIS WEB
MENGUNAKAN MODEL RAD**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA PADA WAHANA
PERCETAKAN PANGKALPINANG BERBASIS WEB
MENGUNAKAN MODEL RAD**

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
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah:

NIM : 1822500072
Nama : DESI NATALIA
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA PADA
WAHANA PERCETAKAN PANGKALPINANG
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL RAD

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

Pangkalpinang, 24 Juli 2023



(Desi Natalia)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA PADA WAHANA
PERCETAKAN PANGKALPINANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
MODEL RAD**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

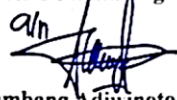
**Desi Natalia
1822500072**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 25 Juli 2023

Anggota Penguji

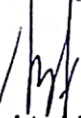

**Sarwinda, S.Kom., M.M
NIDN. 0212068601**

Dosen Pembimbing


**Bambang Adiwino, M.Kom
NIDN. 0216107102**


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

Ketua Penguji


**Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 05 Agustus 2023

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


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

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat 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. Mama tercinta (Erma Wati) orangtua yang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Terima kasih untuk semuanya berkat do'a dan dukungan mama saya bisa berada dititik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lagi, Mama harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya. *I Love You more more more.*
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
9. Kepada Muhammad Fasidhan sebagai patner special saya *thank you, your are the best support system.*

10. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

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

Pangkalpinang, 24 Juli 2023



ABSTRACT

Information Systems have become an important aspect in the modern world that continues to grow. The website is the main medium used to provide information and meet user needs in today's information systems. In website development, the Rapid Application Development (RAD) model is used to speed up the development process with a structured approach. Unified Modeling Language (UML) are methods that are commonly applied in information system development and can also be applied in website development. UML provides a consistent visual notation for modeling and documenting systems, including structure, function, and interactions between components. By using UML, developers can better understand the design and system interactions that will be implemented on the website.

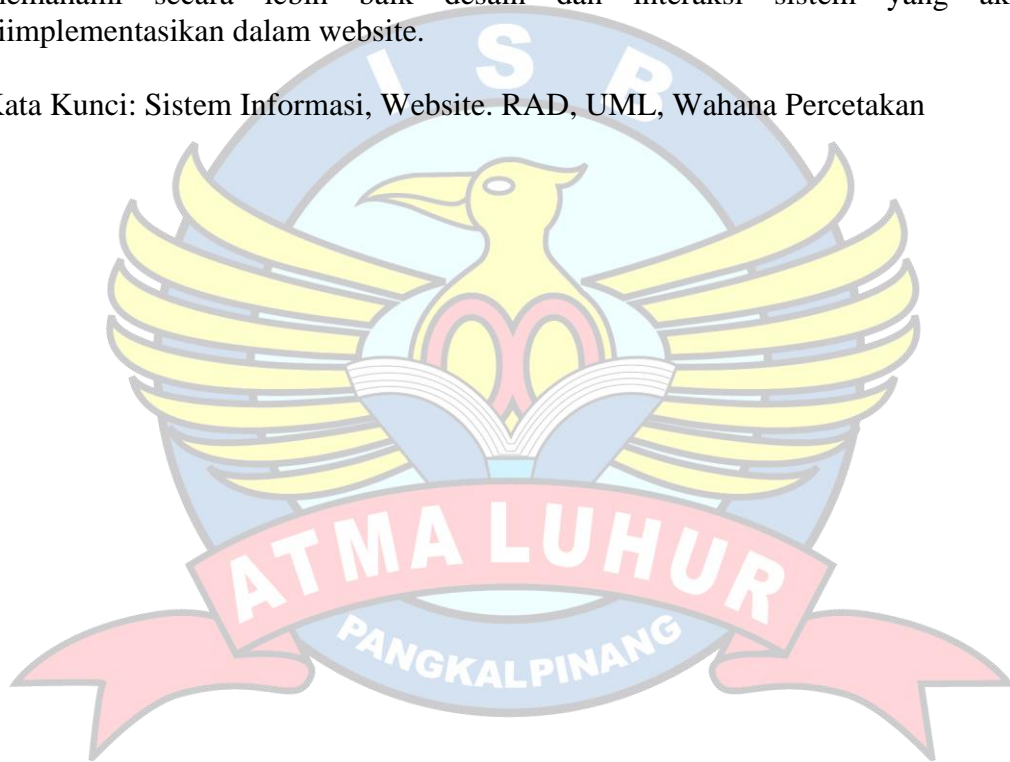
Keywords: Information System, Website, RAD, UML, Wahana Percetakan



ABSTRAK

Sistem Informasi telah menjadi aspek penting dalam dunia modern yang terus berkembang. Website adalah media utama yang digunakan untuk menyediakan informasi dan memenuhi kebutuhan pengguna dalam Sistem Informasi saat ini. Dalam pengembangan website, model Rapid Application Development (RAD) untuk mempercepat proses pengembangan dengan pendekatan yang terstruktur. Unified Modeling Language (UML) adalah Metode-metode yang lazim diaplikasikan dalam pengembangan Sistem Informasi dan juga dapat diterapkan dalam pengembangan website. UML memberikan notasi visual yang konsisten untuk memodelkan dan mendokumentasikan sistem, termasuk struktur, fungsi, dan interaksi antar komponen. Dengan menggunakan UML, pengembang dapat memahami secara lebih baik desain dan interaksi sistem yang akan diimplementasikan dalam website.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Website, RAD, UML, Wahana Percetakan



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTAKSI	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
 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 Penelitian.....	2
1.4.2 Manfaat Penelitian	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Teori Pendukung Penelitian.....	5
2.1.1 Pengertian Sistem Informasi	5
2.1.2 Pemesanan	5
2.1.3 Jasa	5
2.1.4 Percetakan	5
2.1.5 Web	5
2.2 Model RAD	6

2.2.1 Metode Penelitian	6
2.3 Tinjauan Pustaka	7

BAB III ORGANISASI

3.1 Model Pengembangan Sistem	10
3.2 Metode Pengembangan Sistem	11
3.3 Tools Pengembangan Sistem	11
3.4 Kerangka Penelitian	14

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Umum.....	15
4.1.1 Profil Perusahaan.....	15
4.1.2 Struktur Organisasi.....	16
4.1.3 Tugas dan Wewenang pada Wahana Percetakan	16
4.2 Permodelan RAD (Rapid Application Development).....	18
4.2.1 Analisa Proses Bisnis Berjalan.....	18
4.2.2 Activity Diagram.....	19
4.2.3 Analisa Dokumen Keluaran	23
4.2.4 Analisa Dokumen Masukan.....	24
4.2.5 Indentifikasi Kebutuhan.....	25
4.2.6 Package Diagram.....	27
4.2.7 Use Case Diagram	28
4.2.8 Deskripsi Use Case	30
4.3 Tahapan Desain Perancangan Basis Data	33
4.3.1 ERD	33
4.3.2 Transformasi ERD ke LRS.....	34
4.3.3 LRS.....	35
4.3.4 Tabel	36
4.3.5 Spesifikasi Data.....	37
4.3.6 Rancangan Keluaran	42

4.3.7 Rancangan Masukan	42
4.3.8 Rancangan Antar Muka	44
4.3.9 Rancangan Layar	45
4.3.10 Sequence Diagram.....	54
4.3.11 Class Diagram	62
4.3.12 Deployment Diagram.....	63

BAB V PENUTUP

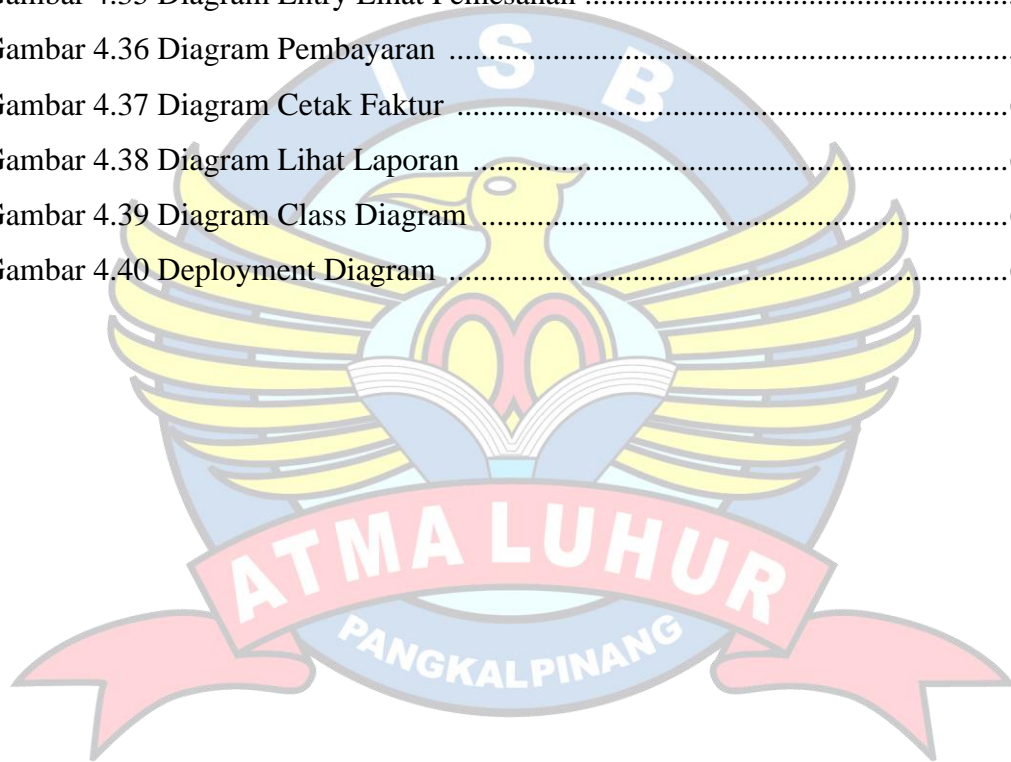
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64

DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN.....	67
LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKAN	69
LAMPIRAN C ANALISA KELUARAN	71
LAMPIRAN D ANALISA MASUKAN	74
LAMPIRAN E SURAT IZIN RISET	78
LAMPIRAN F SURAT BALASAN RISET.....	80
LAMPIRAN G KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	82
LAMPIRAN H SURAT KETERANGAN PLAGIASI	84
LAMPIRAN KARTU BIODATA PENULIS	86

DAFTAR GAMBAR

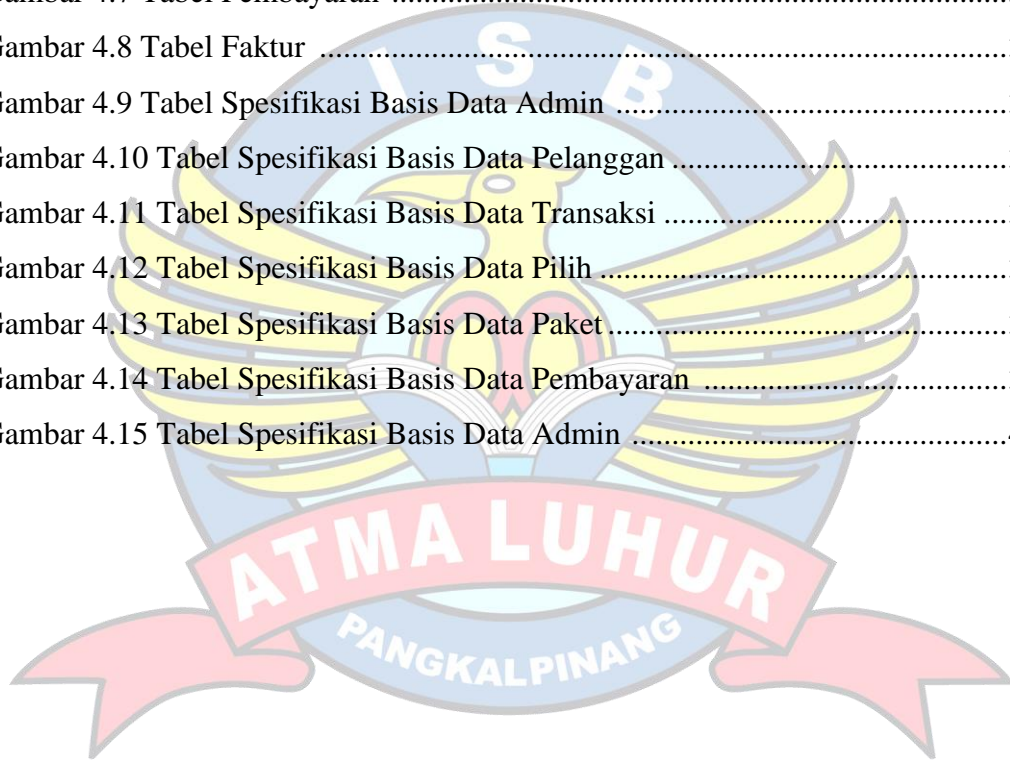
	Halaman
Gambar 3.1 Tahapan RAD.....	11
Gambar 3.2 Kerangka Penelitian	14
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	16
Gambar 4.2 Activity Diagram Paket.....	19
Gambar 4.3 Activity Diagram Catat Data Pelanggan	20
Gambar 4.4 Activity Diagram Pemesanan.....	21
Gambar 4.5 Activity Diagram Jasa Paket	22
Gambar 4.6 Pack Diagram	27
Gambar 4.7 Use Case Diagram Data Pelanggan	28
Gambar 4.8 Use Case Diagram Data Admin	28
Gambar 4.9 ERD	33
Gambar 4.10 ERD ke LRS	34
Gambar 4.11 LRS	35
Gambar 4.12 Dialog Rancangan Layar	43
Gambar 4.13 Login Admin	44
Gambar 4.14 Dashboard Admin	44
Gambar 4.15 Data Pelanggan	45
Gambar 4.16 Data Paket	45
Gambar 4.17 Tambah Data Paket	46
Gambar 4.18 Edit Data Paket	46
Gambar 4.19 Transaksi	47
Gambar 4.20 Data Transaksi.....	47
Gambar 4.21 Cetak Bukti Pembayaran	48
Gambar 4.22 Login Pelanggan	48
Gambar 4.23 Dashbord Login Pelanggan	49
Gambar 4.24 Daftar Paket	49
Gambar 4.25 Pemesanan	50
Gambar 4.26 Riwayat Pemesanan.....	50

Gambar 4.27 Detail Pemesanan	51
Gambar 4.28 Cetak Bukti Pemesanan	52
Gambar 4.29 Uploud Bukti Pemesanan	52
Gambar 4.30 Logout Pelanggan	53
Gambar 4.31 Diagram Login	54
Gambar 4.32 Diagram Registrasi	55
Gambar 4.33 Diagram Paket	56
Gambar 4.34 Diagram Entry Pemesanan	57
Gambar 4.35 Diagram Entry Lihat Pemesanan	58
Gambar 4.36 Diagram Pembayaran	59
Gambar 4.37 Diagram Cetak Faktur	60
Gambar 4.38 Diagram Lihat Laporan	61
Gambar 4.39 Diagram Class Diagram	62
Gambar 4.40 Deployment Diagram	63



DAFTAR TABEL

	Halaman
Gambar 4.1 Tabel Pelanggan	35
Gambar 4.2 Tabel Admin.....	35
Gambar 4.3 Tabel Transaksi	35
Gambar 4.5 Tabel Pilih	35
Gambar 4.6 Tabel Paket.....	35
Gambar 4.7 Tabel Pembayaran	36
Gambar 4.8 Tabel Faktur	36
Gambar 4.9 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin	36
Gambar 4.10 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan	37
Gambar 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Transaksi	38
Gambar 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Pilih	38
Gambar 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Paket	39
Gambar 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran	39
Gambar 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin	40



Daftar Simbol

1. Simbol Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas.



End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas.



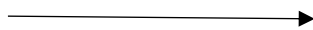
Activity

Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.



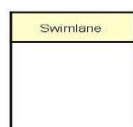
Decision

Menggambarkan keputusan atau pilihan.



State Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state.



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan actor.

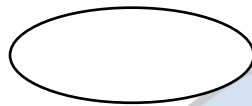
2. Simbol Use Case Diagram



Actor

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

Use case



Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Association



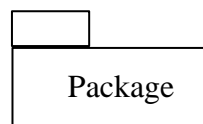
Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

Include

<<Include>>

Menggambarkan suatu use case termasuk didalam use case lain (diharuskan).

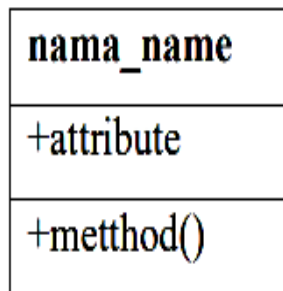
3. Simbol Package Diagram



Package

Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas atau elemen diagram UML lainnya.

4. Simbol Class Diagram



Class Name

Menggambarkan kumpulan/ himpunan objek - objek dengan atribut dan operasi yang sama.

Attribute

Adalah data yang dimiliki suatu dalam suatu kelas.

Metthod/ Operasi

Sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.

Association (Asosiasi)

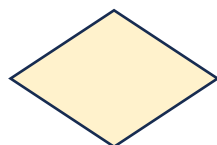
Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.

5. Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)



Entity

Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.



Relationship

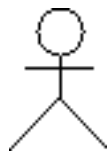
Adalah hubungan terjadi antara satu atau lebih entity.

Garis



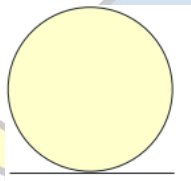
Menghubungkan entity dengan relationship.

6. Simbol Sequence Diagram



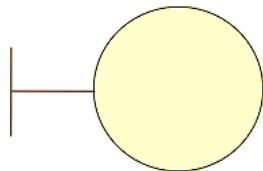
Actor (aktor)

Menggambarkan orang, sistem, atau external entitas.



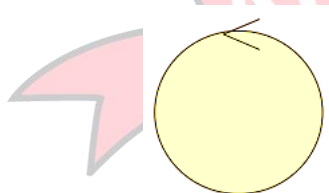
Entity

Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bisa direkam.



Boundary

Adalah untuk menghubungkan user dengan sistem.



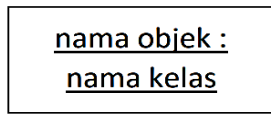
Control

Untuk mengontrol aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh sebuah kegiatan.



Lifeline (Garis Hidup)

Menyatakan kehidupan suatu objek.



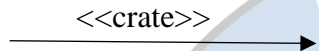
Obyek (Objek)

Menyatakan suatu objek yang beriteraksi pesan.



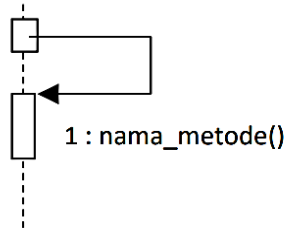
Waktu Aktif

Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi.



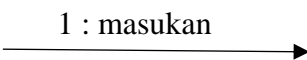
Pesan tipe create

Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.



Pesan tipe call

Menyatakan suatu objek memanggil operasi/ metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri, arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/ metode, karena ini memanggil operasi/ metode maka yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi



Pesan tipe send

Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/ masukan/ informasi ke objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.