

**SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI *COFFEE SHOP*  
PADA ISYARAT *COFFEE* SUNGAILIAT  
MENGUNAKAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**



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

**SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI *COFFEE SHOP*  
PADA ISYARAT *COFFEE* SUNGAILIAT  
MENGUNAKAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**

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



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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 1922500170  
Nama : Putra Raniansyah  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI  
*COFFEE SHOP* PADA ISYARAT *COFFEE*  
SUNGAILIAT MENGGUNAKAN MODEL  
FAST

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

Pangkalpinang, 08 Juli 2023



Putra Raniansyah

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI *COFFEE SHOP* PADA ISYARAT  
*COFFEE* SUNGAILIAT MENGGUNAKAN MODEL FAST

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Putra Raniansyah**  
1922500170

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 21 Juli 2023

Anggota Penguji



**Marini, M.Kom**  
NIDN. 0212037801

Kaprodi Sistem Informasi



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

Dosen Pembimbing



**Syaiful Irawadi, M.Kom**  
NIDN. 0211087501

Ketua Penguji



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Juli 2023

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 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 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.
8. Bapak Syafrul Irawadi, M.Kom selaku dosen pembimbing.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan yang selalu memberi semangat.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufiknya, Amin.

Pangkalpinang, 08 Juli 2023

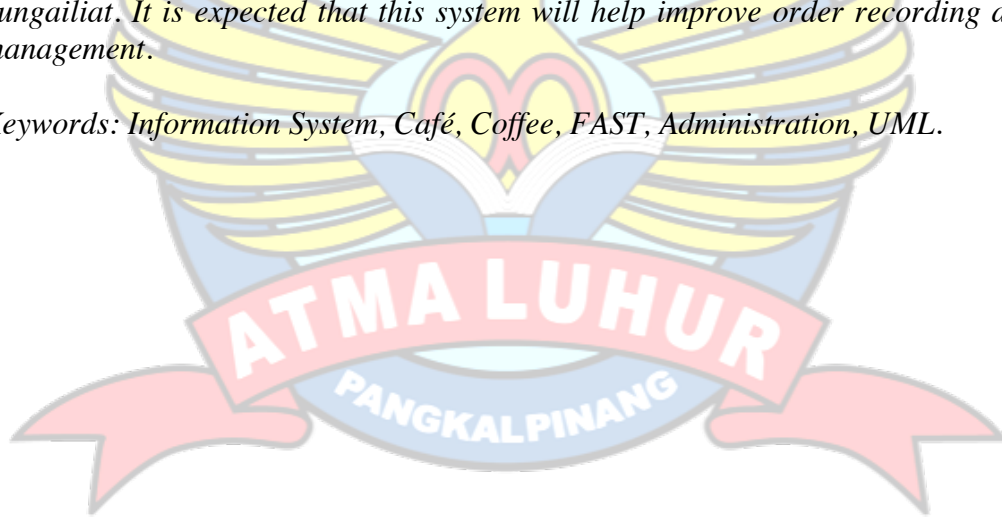


Penulis

## **ABSTRACT**

*The current problem faced by Isyarat Coffee is that sales reports cannot be accessed quickly by the café owner because the process is still carried out manually. The reports need to be collected and summarized from transaction data, which takes a lot of time. Additionally, there is also a problem with slow dish availability confirmation, where customers have to wait for information from the servers, and the servers have to check with the kitchen to report menu orders and check availability. The café also faces difficulties in managing reservations because there are no details available, making it hard to arrange table placements and reservation times. The FAST model is the software feature development model used in this study. Object-oriented and structural methods are employed as software approaches. The system development tools include the ERD (Entity Relationship Diagram), UML (Unified Modeling Language), and the implementation object-oriented design. The results of this research include a computerized system that can reduce errors in record-keeping, enabling timely completion. This system provides convenience for Isyarat Coffee employees in managing food orders and generates a web-based Coffee Shop Administration Information System for Isyarat Coffee Sungailiat. It is expected that this system will help improve order recording and management.*

*Keywords: Information System, Café, Coffee, FAST, Administration, UML.*

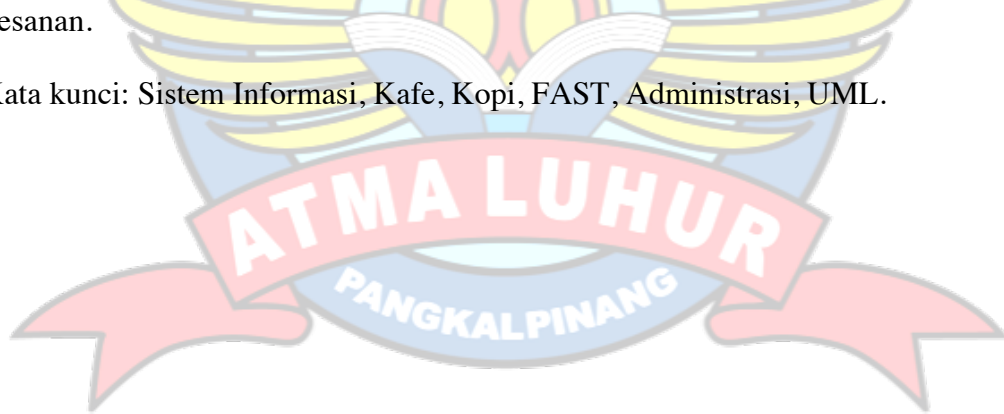




## ABSTRAKSI

Isyarat Coffee saat ini menghadapi permasalahan umum di mana laporan penjualan tidak dapat diakses dengan cepat oleh pemilik kafe karena proses pembuatannya masih dilakukan secara manual. Laporan tersebut harus dikumpulkan dan dirangkum dari data transaksi, yang memakan banyak waktu. Selain itu, ada juga masalah konfirmasi ketersediaan hidangan yang lambat, di mana pelanggan harus menunggu informasi dari pelayan dan pelayan harus memeriksa dengan dapur untuk melaporkan pesanan menu dan memeriksa ketersediaan menu. Pihak kafe juga menghadapi kesulitan dalam mengelola reservasi karena tidak ada rincian yang tersedia, sehingga sulit untuk mengatur penempatan meja dan waktu reservasi. Model FAST digunakan dipenelitian ini untuk pengembangan sistem yang akan dibuat. Metode berorientasi objek dan struktural digunakan sebagai metode perangkat lunak. Alat pengembangan sistem meliputi ERD (*Entity Relationship Diagram*), UML (*Unified Modeling Language*) serta implementasi desain berorientasi objek. Hasil dari penelitian ini mencakup sistem terkomputerisasi yang dapat mengurangi kesalahan dalam pencatatan laporan, sehingga penyelesaiannya dapat dilakukan tepat waktu. Sistem ini memberikan kemudahan bagi karyawan Isyarat Coffee dalam mengelola pesanan makanan dan menghasilkan Sistem Informasi Administrasi Coffee Shop berbasis web untuk Isyarat Coffee Sungailiat. Diharapkan sistem ini dapat membantu meningkatkan pencatatan dan pengelolaan pesanan.

Kata kunci: Sistem Informasi, Kafe, Kopi, FAST, Administrasi, UML.



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAKSI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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 Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Konsep Sistem Informasi .....	6
2.1.1 Konsep Dasar Sistem .....	6
2.1.2 Konsep Dasar Informasi .....	7
2.1.3 Konsep Dasar Sistem Informasi .....	7
2.2 Administrasi .....	7
2.3 FAST ( <i>Freamwork for Aplication of System Thinking</i> ) .....	8
2.4 Metode Berorientasi Objek .....	10
2.5 UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ) .....	11



2.6	PHP .....	12
2.7	MySQL .....	12
2.8	XAMPP .....	12
2.9	Basis Data .....	13
2.10	Tinjauan Penelitian .....	14
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>17</b>
3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	17
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	18
3.3	Tools Pengembangan Sistem .....	19
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>		<b>21</b>
4.1	Tinjauan Umum Penelitian .....	21
4.1.1	Profil Organisasi <i>Coffee Shop</i> Isyarat <i>Coffee</i> Sungailiat .....	21
4.1.2	Struktur Organisasi .....	21
4.2	Analisa Masalah Sistem Yang Berjalan .....	23
4.2.1	Analisa Proses Bisnis .....	23
4.2.2	<i>Activity</i> Diagram .....	24
4.3	Analisa Dokumen .....	27
4.3.1	Analisa Dokumen Keluaran .....	27
4.3.2	Analisa Dokumen Masukan .....	28
4.4	Analisis Usulan .....	30
4.4.1	Identifikasi Kebutuhan .....	30
4.4.2	<i>Package</i> Diagram .....	31
4.4.3	<i>Usecase</i> Diagram .....	32
4.4.4	Deskripsi <i>Usecase</i> .....	33
4.4.4.1	Deskripsi <i>Usecase</i> Admin .....	33
4.4.4.2	Deskripsi <i>Usecase</i> Staf Dapur .....	37
4.5	Rancangan Basis Data .....	38
4.5.1	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	38
4.5.2	Transformasi ERD ke LRS .....	39

4.5.3	LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ) .....	40
4.5.4	Tabel .....	41
4.5.5	Spesifikasi Basis Data .....	42
4.6	Rancangan Antar Muka .....	48
4.6.1	Rancangan Keluaran .....	48
4.6.2	Rancangan Masukan .....	48
4.6.3	Rancangan Dialog Layar .....	51
4.7	Rancangan Layar .....	51
4.7.1	Rancangan Layar Admin .....	51
4.7.2	Rancangan Layar Staff Dapur .....	64
4.8	<i>Sequence Diagram</i> .....	66
4.8.1	<i>Sequence Diagram</i> Admin .....	66
4.8.2	<i>Sequence Diagram</i> Staff Dapur .....	75
4.9	<i>Class Diagram</i> .....	78
4.10	<i>Deployment Diagram</i> .....	79
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>80</b>
5.1	Kesimpulan .....	80
5.2	Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>82</b>
<b>LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN .....</b>		<b>84</b>
<b>LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN .....</b>		<b>87</b>
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN .....</b>		<b>90</b>
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN .....</b>		<b>92</b>
<b>LAMPIRAN E SURAT RISET .....</b>		<b>96</b>
<b>LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN .....</b>		<b>99</b>
<b>LAMPIRAN G LEMBAR PLAGIAT .....</b>		<b>101</b>
<b>LAMPIRAN H BIODATA .....</b>		<b>103</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model FAST ( <i>framework for the Applications of SystemThinking</i> ) .....	8
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	21
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Menu .....	24
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Customer.....	24
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Pesanan .....	25
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Nota Pesanan .....	26
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Pembayaran.....	26
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan Penjualan .....	27
Gambar 4.8 <i>Package Diagram</i> .....	31
Gambar 4.9 <i>Usecase Diagram</i> Admin.....	32
Gambar 4.10 <i>Usecase Diagram</i> Staf Dapur.....	32
Gambar 4.11 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	38
Gambar 4.12 Transformasi ERD ke LRS .....	39
Gambar 4.13 LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ) .....	40
Gambar 4.14 Rancangan Dialog Layar .....	51
Gambar 4.15 Rancangan Layar Login IAdmin .....	52
Gambar 4.16 Rancangan Layar Dashboard .....	52
Gambar 4.17 Rancangan Layar Entry Data Petugas .....	53
Gambar 4.18 Rancangan Layar Tambah Data Petugas.....	53
Gambar 4.19 Rancangan Layar Ubah Data Petugas .....	54
Gambar 4.20 Rancangan Layar Entry Data Customer.....	54
Gambar 4.21 Rancangan Layar Tambah Data Customer.....	55
Gambar 4.22 Rancangan Layar Ubah Data Customer .....	55
Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Data Kategori .....	56
Gambar 4.24 Rancangan Layar Tambah Data Kategori .....	56
Gambar 4.25 Rancangan Layar Ubah Data Kategori.....	57
Gambar 4.26 Rancangan Layar Entry Data Menu .....	57
Gambar 4.27 Rancangan Layar Tambah Data Menu.....	58

Gambar 4.28 Rancangan Layar Ubah Data Menu .....	58
Gambar 4.29 Rancangan Layar Entry Data Meja .....	59
Gambar 4.30 Rancangan Layar Tambah Data Meja .....	59
Gambar 4.31 Rancangan Layar Ubah Data Meja .....	60
Gambar 4.32 Rancangan Layar Entry Data Pemesanan .....	60
Gambar 4.33 Rancangan Layar Tambah Data Pemesanan .....	61
Gambar 4.34 Rancangan Layar Detail Data Pemesanan .....	61
Gambar 4.35 Rancangan Layar Entry Data Pembayaran.....	62
Gambar 4.36 Rancangan Layar Tambah Data Pembayaran .....	62
Gambar 4.37 Rancangan Layar Cetak Nota.....	63
Gambar 4.38 Rancangan Layar Tambah Data Nota .....	63
Gambar 4.39 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan .....	64
Gambar 4.40 Rancangan Layar Login Staff Dapur .....	64
Gambar 4.41 Rancangan Layar Lihat Data Pesanan.....	65
Gambar 4.42 Rancangan Layar Ubah Status Data Pesanan.....	65
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	66
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Petugas .....	67
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Customer .....	68
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Kategori .....	69
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Menu.....	70
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Meja.....	71
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pemesanan .....	72
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pembayaran .....	73
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota .....	74
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan .....	75
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Login Staff Dapur .....	76
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pesanan .....	77
Gambar 4.55 <i>Class Diagram</i> .....	78
Gambar 4.56 <i>Deployment Diagram</i> .....	79

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Petugas .....	41
Tabel 4.2 Tabel Customer .....	41
Tabel 4.3 Tabel Meja .....	41
Tabel 4.4 Tabel Pesanan .....	41
Tabel 4.5 Tabel ada .....	42
Tabel 4.6 Tabel Kategori.....	42
Tabel 4.7 Tabel Menu .....	42
Tabel 4.8 Tabel Pembayaran.....	42
Tabel 4.9 Tabel Nota.....	42
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Petugas .....	43
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Customer .....	43
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Meja.....	44
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	45
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data ada .....	45
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	46
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Menu.....	46
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Pembayaran .....	47
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Nota .....	47

## DAFTAR SIMBOL

### 1. *Activity Diagram*

#### a. *Start Point*



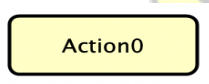
Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

#### b. *End Point*



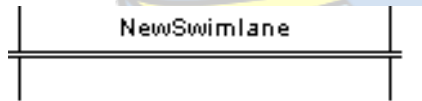
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

#### c. *Activity*



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

#### d. *Swimlane*



Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

#### e. *Transition State*



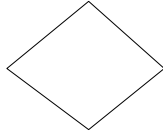
Menggambarkan hubungan antara dua *state*, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.

#### f. *Transition to self*



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

g. *Decision*



Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

h. *State*



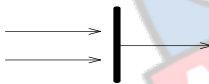
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. *Fork*



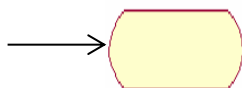
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

j. *Join*



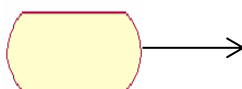
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

k. *Black Hole Activities*



Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran.

l. *Miracle Activities*

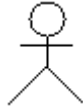


Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran.



## 2. Usecase Diagram

### a. Actor



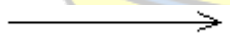
Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (*user*).

### b. Use case



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

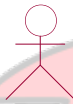
### c. Association



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

## 3. Sequence Diagram

### a. Actor



Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

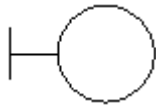
### b. Entity



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 utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

e. *Object Messagee*



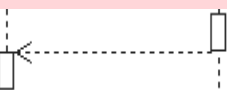
Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

f. *Message to self*



Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

g. *Return Message*



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

h. *Object*



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

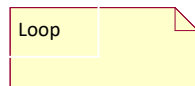
i. *Message*

Menggambarkan pengiriman pesan.



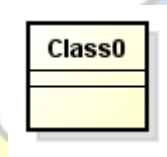
j. *Loop*

Menggambarkan perulangan dalam *sequence*.



#### 4. Simbol *Class Diagram*

a. *Class*



Penggambaran dari *class name*, *atribute*, atau *property* atau data dan method atau *function* atau *behavior*

b. *Asociation*



Menggambarkan hubungan antar objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah

c. *Agregation*



Bentuk khusus dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari objek lain.

d. *Multiplicity*



Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk objek-objek yang berpartisipasi