

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS
WEB PADA LINNS COLLECTIONS PANGKALPINANG
MENGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI



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

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS
WEB PADA LINNS COLLECTIONS PANGKALPINANG
MENGUNAKAN MODEL FAST**

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 PERYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1922500210
Nama : Dian Oktavina
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS WEB PADA LINNS COLLECTIONS
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL FAST

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

Pangkalpinang, 01 Agustus 2023



10000
MEYERAI
TEMPEL
PESAWOX404137701

(Dian Oktavina)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB
PADA LINN COLLECTIONS PANGKALPINANG MENGGUNAKAN
MODEL FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dian Oktavina
1922500210

Telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 2 Agustus 2023

Anggota Penguji

Dosen Pembimbing



Sarwindah, S.Kom., M.M
NIDN. 0212068601



Sujono, M.Kom
NIDN. 0011037702

Kaprodi Sistem Informasi

Ketua Penguji



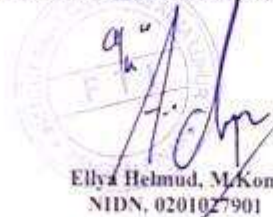
Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Agustus 2023

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



Ellya Helmut, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR. Peneliti menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa peneliti terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, peneliti menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
4. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
5. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Bapak Sujono, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing.
7. Bapak Ali Imron, SP., MM dan Ibu Herlina selaku orang tua peneliti yang selalu memberikan support dan doa yang tak pernah putus untuk kesuksesan anaknya.
8. Agustiant selaku calon suami peneliti yang terus memberikan dukungan dengan tulus untuk berjuang menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas.

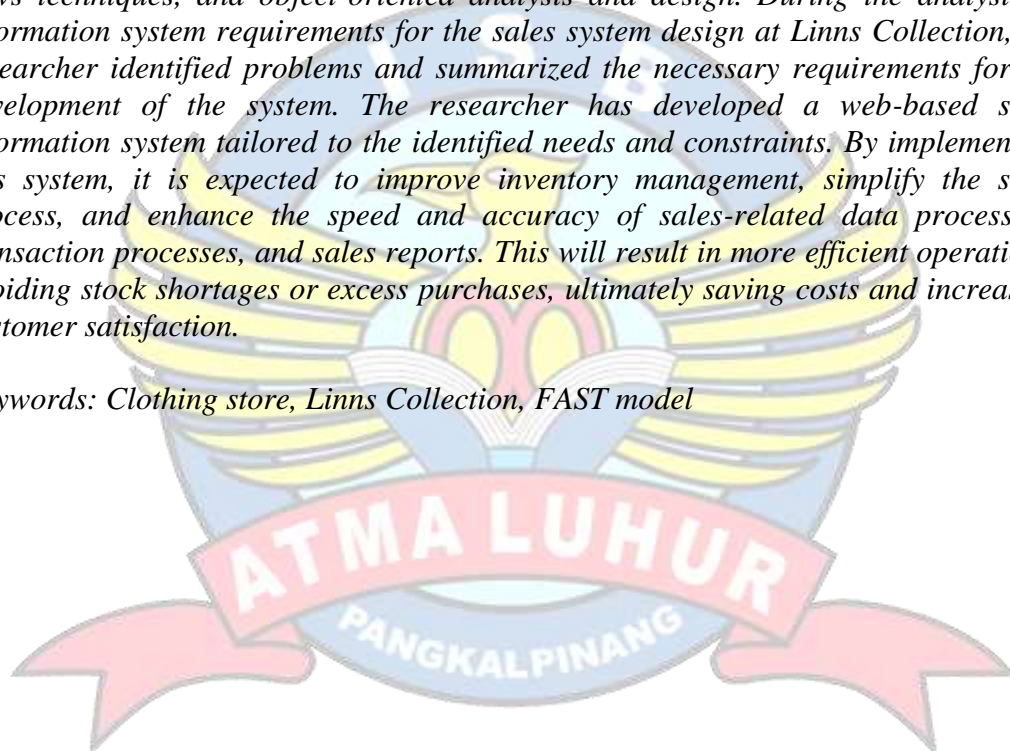
Pangkalpinang, 01 Agustus 2023

Peneliti

ABSTRACT

Linns Collection clothing store still uses a manual approach, where every transaction is recorded in a sales book. The lack of organization and excess in recording sales transaction data can result in the loss of documents, goods, and reports related to sales transactions. In order to address these issues, the researcher plans to design a web-based sales transaction system for the clothing store, which will provide a structured process and produce an effective and efficient program. The FAST model is a system development framework based on agile modeling methodology, aiming to support rapid system or application development through structured system analysis, news techniques, and object-oriented analysis and design. During the analysis of information system requirements for the sales system design at Linns Collection, the researcher identified problems and summarized the necessary requirements for the development of the system. The researcher has developed a web-based sales information system tailored to the identified needs and constraints. By implementing this system, it is expected to improve inventory management, simplify the sales process, and enhance the speed and accuracy of sales-related data processing, transaction processes, and sales reports. This will result in more efficient operations, avoiding stock shortages or excess purchases, ultimately saving costs and increasing customer satisfaction.

Keywords: Clothing store, Linns Collection, FAST model



ABSTRAKSI

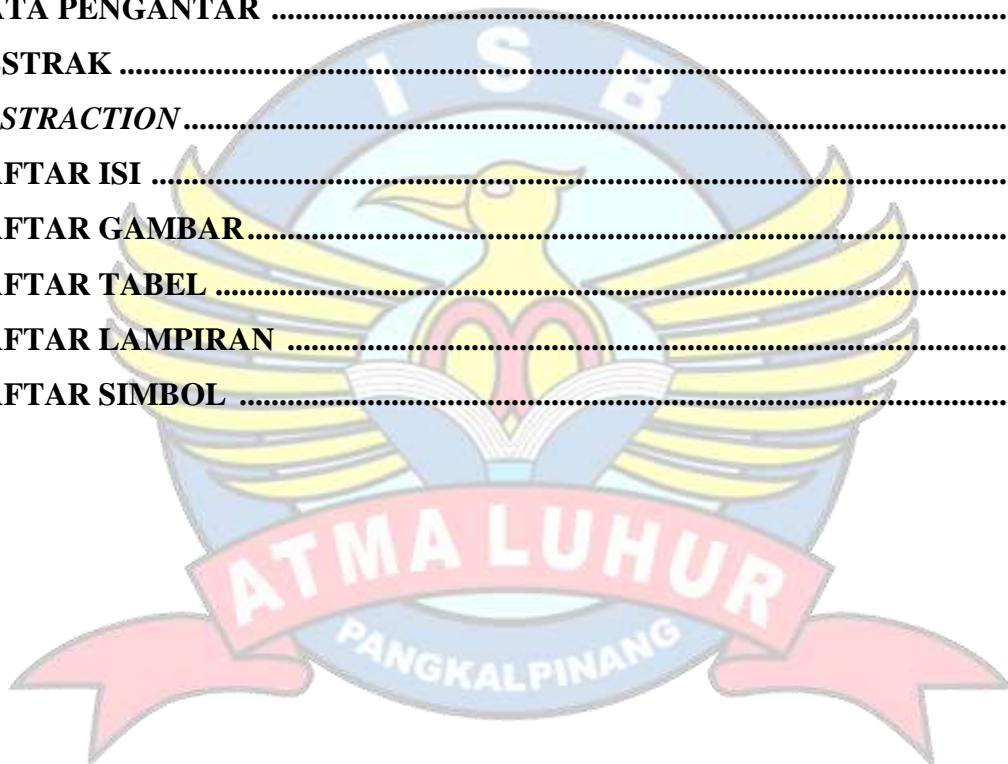
Toko pakaian Linns Collection masih menggunakan cara manual yaitu setiap transaksi yang terjadi di catat dalam buku penjualan. Ketidakteraturan dan kelebihan dalam mencatat data transaksi penjualan dapat mengakibatkan kehilangan dokumen-dokumen, barang, dan laporan yang terkait dengan transaksi penjualan. Dengan adanya masalah tersebut maka peneliti berencana merancang transaksi penjualan toko pakaian menggunakan sistem penjualan berbasis web yang prosesnya terstruktur dapat menghasilkan kualitas program yang efektif dan efisien. Model FAST adalah sebuah kerangka kerja pengembangan sistem yang didasarkan pada metodologi agile modeling. Metodologi ini bertujuan untuk mendukung pengembangan sistem atau aplikasi dengan cepat, melalui analisis sistem yang terstruktur, teknik berita, serta analisis dan desain yang berorientasi objek. Dalam Proses analisa kebutuhan sistem informasi perancangan sistem informasi penjualan pada Linns Collections ini, Peneliti mencari permasalahan serta merangkum kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam proses perancangan sistem yang akan dibangun. Peneliti telah membuat sistem informasi penjualan berbasis web yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kendala yang ditemukan dalam analisis. Dengan menerapkan sistem ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan dalam pengelolaan persediaan barang, pengaturan proses penjualan yang lebih sederhana, serta peningkatan dalam kecepatan dan keakuratan pengolahan data terkait penjualan, proses transaksi, dan laporan penjualan yang lebih efisien serta menghindari kekurangan stok atau pengadaan yang berlebihan, yang pada akhirnya dapat menghemat biaya dan meningkatkan kepuasan pelanggan.

Kata Kunci : Toko pakaian, Linns Collection, Model FAST



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACTION</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR SIMBOL	xvii



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model FAST.....	14
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	23
Gambar 4.1 struktur organisasi	24
Gambar 4.2 Activity Diagram Pendataan Barang.....	27
Gambar 4.3 Activity Diagram Pendataan Pelanggan.....	27
Gambar 4.4 Activity Diagram Proses Penjualan Barang	28
Gambar 4.5 Activity Diagram Proses Pembayaran (member).....	28
Gambar 4.6 Activity Diagram Proses Pembayaran (member).....	29
Gambar 4.7 Activity Diagram Pembuatan Laporan Penjualan	29
Gambar 4.8 Package Diagram	35
Gambar 4.9 Use Case Diagram.....	36
Gambar 4.10 Entity Relationship Design(ERD).....	41
Gambar 4.11 Transformasi ERD ke LRS	42
Gambar 4.12 LRS (Logical Record Structure)	42
Gambar 4.13 Class Diagram	42
Gambar 4.14 Deployment Diagram	55
Gambar 4.15 Struktur Tampilan	56
Gambar 4.16 Rancangan Layar Login Admin	57
Gambar 4.17 Rancangan Layar Entry Pelanggan	58
Gambar 4.18 Rancangan Layar Entry Kategori	59
Gambar 4.19 Rancangan Layar Entry Barang	60

Gambar 4.20 Rancangan Layar Pesanan..... 61

Gambar 4.21 Rancangan Layar Pembayaran..... 62



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pelanggan.....	44
Tabel 4.2 Pesanan.....	44
Tabel 4.3 Pilih.....	44
Tabel 4.4 barang.....	44
Tabel 4.5 kategori.....	44
Tabel 4.6 nota.....	44
Tabel 4.7 hasil.....	45
Tabel 4.8 pembayaran.....	45
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	46
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	47
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	47
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pilih.....	48
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Barang.....	48
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	49
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Nota.....	50
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Hasil.....	51





DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Nota Penjualan.....	94
Lampiran A-2 Laporan Penjualan.....	94
Lampiran B-1 Data Pelanggan.....	94
Lampiran B-2 Data Barang.....	94
Lampiran B-3 Data Penjualan.....	94
Lampiran C-1 Nota Penjualan.....	94
Lampiran C-2 Laporan Penjualan.....	94
Lampiran D Surat Pengantar Riset	93
Lampiran E Surat Balasan Riset	93
Lampiran F Kartu Bimbingan	94
Lampiran G Surat Keterangan Hasil Deteksi Plagiasi.....	93
Lampiran H Biodata Peneliti.....	






DAFTAR SIMBOL

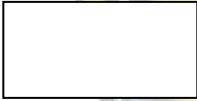
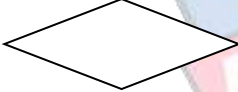

Simbol *Activity Diagram*

	Start Point Menggambarkan awal dari aktivitas.
	End Point Menggambarkan akhir dari aktivitas.
	Activity Menggambarkan suatu proses bisnis.
	Fork Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.
	Decision Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi.
	State Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara <i>state</i> .
	Swimlane Menggambarkan pemisahan atau pengelompokkan aktivitas berdasarkan <i>actor</i> .



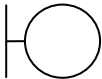



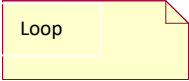
Simbol *Use Case Diagram*

	<p>Actor Sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.</p>
	<p>Use case Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
	<p>Association Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i>.</p>

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

	<p>Entity Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat di dalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.</p>
	<p>Relationship Adalah hubungan terjadi antara satu atau lebih <i>entity</i>.</p>
	<p>Garis Menghubungkan <i>entity</i> dengan <i>relationship</i></p>

Simbol Sequence Diagram

	<p>Actor Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.</p>
	<p>Entity Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>
	<p>Boundary Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.</p>
	<p>Control Digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas <i>control</i>, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas.</p>
	<p>Object Message Menggambarkan pengiriman pesan.</p>
	<p>Message to Self Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri.</p>
	<p>Loop Menggambarkan perulangan dalam <i>sequence</i>.</p>