SISTEM INFORMASI PENJUALAN RUMAH SUBSIDI PADA PT. RUBIATHUL RUBIKA RABANI

Oleh :

IZMI SAHIRA

1622300025

PROGRAM SRUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

2019

SISTEM INFORMASI PENJUALAN RUMAH SUBSIDI PADA PT. RUBIATHUL RUBIKA RABANI

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Syarat Meraih

Gelar Ahli Madya Komputer

Oleh :

IZMI SAHIRA

1622300025

PROGRAM SRUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

2019

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

ATMA LUHUR PANGKALPINANG

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1622300025

Nama : Izmi Sahira

Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Rumah Subsidi Pada PT. Rubiathul Rubika Rabani Berbasis Web

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah **HASIL KARYA SENDIRI DAN BUKAN PLAGIAT.** Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 10 Juni 2019

(Izmi Sahira)

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama	:	Izmi Sahira
Nim	:	1622300025
Program Studi	:	Manajemen Informatika
Jenjang Studi	:	Diploma III (D3)
Judul	:	Sistem Infromasi Penjualan Rumah Subsidi pada PT. Rubiathul Rubika Rabani

Pangkalpinang, 9 Juli 2019

Penguji II

(Syafrul Irawadi, M.Kom)
NIDN : 0211087501

Dosen Pembimbing

(Fitriyanti, M.Kom)
NIDN : 0214087702

Ketua Program Studi,

(Hamidah, M.Kom)
NIDN : 0210048302

Dosen Penguji I,

(Melati Suci Mayasari, M.Kom)
NIDN : 0206098301

Ketua STMIK Atma Luhur,

(Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc)

ABSTRAK

Di era globalisasi saat ini, teknologi merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengatasi perubahan. Semakin meningkatnya persaingan bisnis sejalan dengan perkembangan arus informasi, maka suatu perusahaan dituntut agar mampu memberikan informasi yang lebih lengkap dan akurat, baik unutk kepentingan internal maupun eksternal perusahaan. Kebutuhan teknologi informasi sangat penting sebagai salah satu faktor untuk meningkatkan persaingan bisnis. Dengan komputerisasi dapat mendukung sistem informasi perusahaan yang disertai aplikasi sebagai fasilitator pengolahan data dan informasi, salah satunya adalah sistem informasi penjualan.

. Sehingga penulis berencana merancang dan mengimplemntasikan sistem penjualan pada PT. Rubiathul Rubika Rabani, dengan adanya rancangan penerapan sistem ini penulis berharap akan sangat membantu, dan mempermudah proses penjualan yang terjadi, dan menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun penjual. Perancangan aplikasi ini menggunakan cara pengumpulan data dengan mengambil data pada PT. Rubiathul Rubika Rabani, mewawancarai pegawai, serta mengobservasi proses jual beli yang terjadi, dan Unified Modelling Languange (UML) dipilih penulis untuk membantu membuat perancangan perangkat lunak dan mengimplementasikan perangkat lunak yang akan dibuat. Tujuan penulis untuk penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi penjualan berbasis web ataupun e-commerce pada PT. Rubiathul Rubika Rabani yaitu bagaimana proses melihat data rumah subsidi serta proses pemesanan rumah subsidi sesuai yang diingikan konsumen. Dengan adanya penerapan sistem ini penulis sangat berharap akan adanya keuntungan seperti mempermudah proses jual beli yang terjadi Pada PT. Rubiathul Rubika Rabani dan lebih menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun produsen.

Kata kunci : Sistem Infromasi Penjualan, perancangan, implementasi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami ucapkan kepada Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan serta kesempatan kepada kami sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan selesai sesuai waktu yang telah ditentukan. Laporan Tugas Akhir ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana , dan Laporan Tugas Akhir ini berjudul "Sistem Informasi Penjualan Rumah Subsidi pada PT. Rubiathul Rubika Rabani Berbasis Web".

Tujuan penulisan pada tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan kuliah pada Program Studi D3 (MI) jurusan Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan penelitian dan teori–teori serta alat–alat yang digunakan berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis dengan sub bidang ilmu komputer sistem informasi . Penelitian ini dibuat dengan metodologi penelitian *United Modeling Language* (UML). Penulis menyadari bahwa Laporan Kuliah Kerja Praktek ini masih jauh dari sempurna, karena itu kritik dan saran akan peulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan yang penulis punya, penulis menyadari bahwa Laporan Kuliah Kerja Praktek ini tidak akan lancar dan berjalan dengan baik tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami menyampaikan ucapan terimakasih banyak kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kami kesehatan, kesempatan, serta hikmat sehingga Laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini dapat diselesaikan.
2. Kedua Orang tua saya yang selalu memberikan doa, dorongan, dan semangat.
3. Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc. selaku ketua STMIK ATMA LUHUR.
4. Ibu Hamidah, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. Ibu Fitriyanti, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
6. Bapak Zikri, selaku Direktur Utama PT. Rubiathul Rubika Rabani.
7. Karyawan PT. Rubiathul Rubika Rabani yang telah memberikan dukungan kepada saya untuk dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.
8. Terima kasih juga buat semua teman – teman seperjuangan Management Informatika angkatan 2016 Yang telah membantu dalam mamberikan dukungan dan semangat.
9. Terima kasih kepada kekasihku yang telah memberi dukungan dan semangat.

10. Terima kasih kepada teman – teman, sahabat – sahabatku, dan keluarga besar sekligus orang baik yang berada disekitar saya yang secara langsng dan tidak langsung memberika semangat.
11. Terima kasih kepada adik-adikku yang ku sayangi.
12. Seluruh dosen dan Karyawan STMIK Atma Luhur yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pelajaran selama perkuliahan dan penelitian ini berlangsung.

Penulis mohon maaf apabla masih banyak kekurangan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, dan semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Pangkalpinang, Juli 2019

Penulis

DAFTAR GAMBAR

4.1 Gambar Activity Diagram Proses Pencarian Informasi 19
4.2 Gambar Activity Diagram Proses Pendataan Konsumen 20
4.3 Gambar Activity Proses Booking Rumah 21
4.4 Gambar Activity Diagram Pembayaran 22
4.5 Gambar Activity Diagram Proses Laporan 23
4.6 Gambar Use Case Diagram Login 32
4.7 Gambar Use Case Diagram Master 33
4.8 Gambar Use Case Diagram Transaksi 34
4.9 Gambar Use Case Diagram Laporan 35
4.10 Gambar ERD 38
4.11 Gambar Transformasi ERD ke LRS 39
4.12 Gambar LRS 40
4.13 Gambar Rancangan Masukan Data Rumah Subsidi 49
4.14 Gambar Rancangan Masukan Data Pembeli 50
4.15 Gambar Rancangan Masukan Data Pemesanan 50
4.16 Gambar Rancangan Keluaran Data Pemesanan 51
4.17 Gambar Screenshot Data Rumah 51
4.18 Gambar Screenshot Detail Rumah 52
4.19 Gambar Screenshot Pendaftaran Akun Pelanggan 52
4.20 Gambar Screenshot Pemesanan 53
4.21 Gambar Screenshot Transaksi Pemesanan 53
4.22 Gambar Screenshot Konfirmasi Pembayaran 54
4.22 Gambar Screenshot Data Pelanggan 55
4.23 Gambar Screenshot Konfirmasi Transfer 55

DAFTAR TABEL

4.1 Tabel Pelanggan 41
4.2 Tabel Pemesanan 41
4.3 Tabel Provinsi 41
4.4 Tabel Konfirmasi 42
4.5 Tabel Pemesanan Item 42
4.6 Tabel Barang 42
4.7 Tabel Kategori 43
4.8 Tabel Tempat Keranjang 43
4.9 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan 44
4.10 Tabel Spesifikasi Data Pemesanan 45
4.11 Tabel Spesifikasi Data Provinsi 45
4.12 Tabel Spesifikasi Data Konfirmasi 46
4.13 Tabel Spesifikasi Pemesanan Item 47
4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data barang 47
4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembeli 48
4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Tempat keranjang 48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan

Lampiran A-1 : Kwitansi 60

Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan

Lampiran B-1 : KK 62

Lampiran B-2 : NPWP..... 62

Lampiran B-3 : KTP 63

Lampiran C : Rancangan Keluaran

Lampiran C-1 : Laporan Penjualan..... 65

Lampiran D : Rancangan Masukan

Lampiran D-1 : Data Rumah..... 67

Lampiran D-2 : Data Pembeli 68

Lampiran D-3 : Data Pemesanan 69

Lampiran E : Surat Riset

Lampiran F : Kartu Bimbingan

Lampiran G : Biodata Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....
HALAMAN PERSETUJUAN i
HALAMAN PENGESAHAN..... ii
ABSTRAK iii
KATA PENGANTAR..... iv
DAFTAR GAMBAR..... vi
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR LAMPIRAN..... viii
DAFTAR ISI..... ix
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Maslah 2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian 2
1.5 Sistematika Penulisan 3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Sistem informasi 5
2.2 Pengertian E-commerce 6
2.3 Pengertian Website 7
2.4 Wordl Wide Web (WWW) 7
2.5 PHP 7
2.6 HTML 8
2.7 Java 9
2.8 Penelitian Terdahulu 10

BAB III Metodologi Penelitian
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak 12
3.2 Metode Penelitian Dalam Pengembangan Perangkat Lunak 13

3.2.1 Metode Berorientasi Objek 13
3.2.2 Teknik Wawancara 14
3.2.3 Teknik Pengamatan Observasi 14
3.2.4 Teknik Studi Pustaka 14
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem 14
3.3.1 UML(United Modeling Language) 14
3.3.2 Alat Bantu UML 15
BAB IV PEMBAHASAN
4.1 Profil Organisasi 16
4.2 Analisa Proses Bisnis 18
4.2.1 Proses Bisnis 18
4.2.2 Activity Diagram 18
4.2.3 Analisa Keluaran dan Masukan 24
4.3 Identifikasi Kebutuhan Sistem Susulan 30
4.3.1 Identifikasi kebutuhan 30
4.3.2 Use Case Diagram 32
4.3.3 Deskripsi Use Case 36
4.4 Rancangan Basis Data 38
4.4.1 ERD 38
4.4.2 Transformasi ERD ke LRS 39
4.4.3 LRS 40
4.4.4 Tabel 41
4.4.5 Spesifikasi Basis Data 44
4.4.6 Rancangan Masukan 49
4.4.7 Rancangan keluaran 51
4.5 Implementasi Sistem 51
BAB V PENUTUP
5.1 Kesimpulan 56
5.2 Saran 47
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

STMIK
ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG

DAFTAR SIMBOL

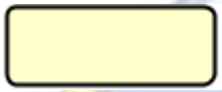
Simbol *Activity Diagram*

Start Point

Menggambarkan awal aktifitas.

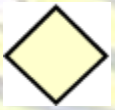
End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas.



Activity

Menggambarkan proses bisnis.

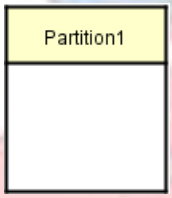


Decision

Menggambarkan keputusan/pilihan.

State Transition

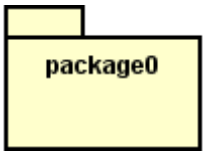
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



Swimlane

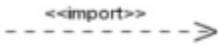
Menggambarkan pemisahan aktifitas.

Simbol *Package Diagram*



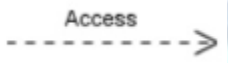
Package

Pengelompokkan dan pengorganisasian kelas-kelas dan *interface* yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam *library*.



Import

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.



Access

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket.

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 & mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Association

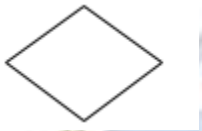
Menggambarkan hubungan antara

actor dengan *usecase*.

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

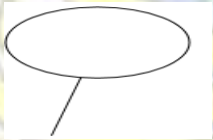
Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



Relationship

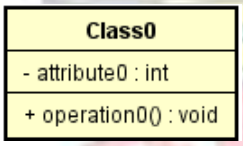
Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



Atrribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

Simbol *Class Diagram*

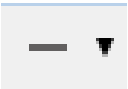


Class

Kelas pada struktur sistem.

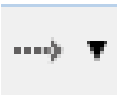
Interface

Sama dengan konsep *interface* dalam pemograman berorientasi objek.



Association

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



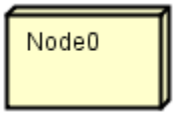
Association Dependency

Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.

Generalization

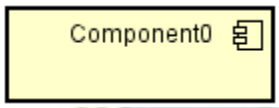
Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.

Simbol *Deployment Diagram*



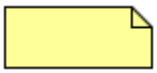
Node

Digunakan untuk menggambarkan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem.



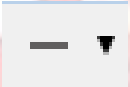
Component

Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada suatu *node*.



Note

Digunakan untuk memberikan keterangan atau komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model.

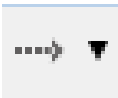


Association

Digambarkan sebuah garis yang menghubungkan dua *node* yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen *hardware*.

Generalization

Menunjukan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik.



Association Dependency

Merupakan relasi yang menunjukan bahwa perubahan pada salah satu

elemen memberi pengaruh pada elemen lain.

Simbol *Sequence Diagram*

Aktor

Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem

Entity class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan .

Boundary class

Menggambarkan sebuah penggambaran dari *form*.

Control class

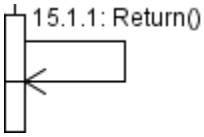
Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan tabel.

Lifeline

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.

Line message

Menggambarkan pengiriman pesan



Return

Pesan yang dikirim untuk balikan objek tertentu.