

**RANCANG BANGUN SISTEM ORDER AYAM POTONG BERBASIS
WEB (STUDI KASUS : CV QAISAR)**

SKRIPSI



Ervy Lorenza

1622500051

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

**RANCANG BANGUN SISTEM ORDER AYAM POTONG BERBASIS
WEB (STUDI KASUS : CV QAISAR)**

SKRIPSI

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



Oleh :

Ervy Lorenza

1622500051

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



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1622500051
Nama : Ervi Lorentza
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM ORDER AYAM
POTONG BERBASIS WEB (STUDI KASUS : CV
QAISAR)

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir 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, 06 Juli 2020



(Ervi Lorentza)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM ORDER AYAM POTONG
BERBASIS WEB (STUDI KASUS : CV QAISAR)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**ERVI LORENZA
1622500051**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, 21 Juli 2020

Anggota Penguji



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

Dosen Pembimbing



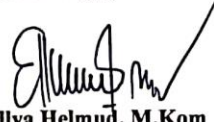
**Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306**

Kaprodi Sistem Informasi



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

Ketua Penguji



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal, 27 Juli 2020

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



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

ABSTRACT

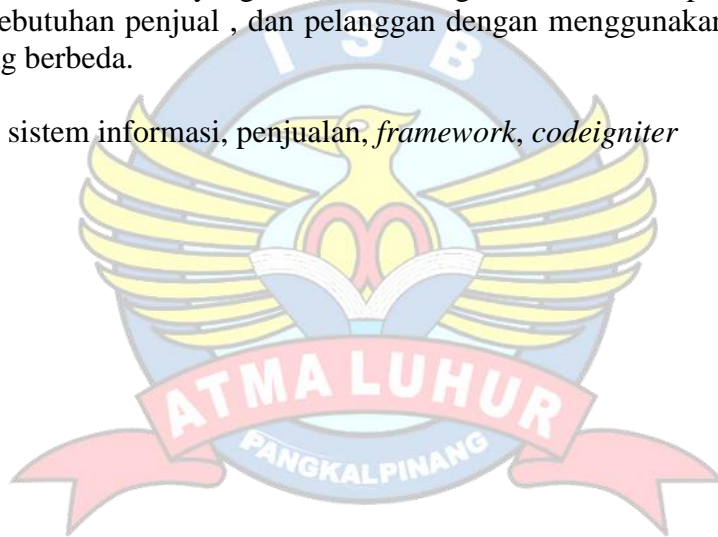
CV Qaisar is a company engaged in the processing of chickens into chicken pieces. The results of processing the chicken will then be sold to consumers. The marketing area of the company itself is Sungailiat and its surroundings. Cut chicken ordering system that is currently running, consumers come directly to CV Qaisar or order by phone (for those who already know the contact company). The problem that arises is that there is no application that can provide chicken ordering services and manage ordering data at CV Qaisar. In addition CV Qaisar also provides several chicken purchase packages for consumers to choose from. In this study the authors use the CodeIgniter framework in designing this information system. The results of this study are expected to produce an online store that is simple, lightweight, but reliable enough to meet the needs of sellers, and customers by using different applications and platforms.

Keywords: information systems, sales, framework, codeigniter

ABSTRAKSI

CV Qaisar adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pengolahan ayam menjadi ayam potong. Hasil pengolahan ayam tersebut kemudian akan dijual kepada konsumen. Wilayah pemasaran perusahaan ini sendiri adalah Sungailiat dan sekitarnya. Sistem pemesanan ayam potong yang sedang berjalan saat ini, konsumen datang langsung ke CV Qaisar atau memesan lewat telepon (bagi mereka yang sudah mengetahui kontak perusahaan ini). Masalah yang timbul ialah belum ada aplikasi yang bisa menyediakan layanan pemesanan ayam potong serta mengelola data pemesanan di CV Qaisar. Selain itu CV Qaisar juga menyediakan beberapa paket pembelian ayam yang bisa dipilih konsumen. Pada penelitian ini penulis menggunakan *framework codeIgniter* dalam melakukan perancangan sistem informasi ini. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan toko online yang sederhana, ringan, namun cukup handal dalam memenuhi kebutuhan penjual, dan pelanggan dengan menggunakan aplikasi dan platform yang berbeda.

Kata Kunci : sistem informasi, penjualan, *framework, codeigniter*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	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 Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Sistem Informasi	8
2.1.1 Konsep Dasar Sistem	8
2.1.2 Konsep Dasar Informasi	8
2.1.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	9
2.2 E-Commerce	9
2.2 Definisi E-Commerce.....	9
2.2.2 Jenis-jenis E-Commerce	10
2.2.3 Kelebihan E-Commerce	10

2.2.4	Kelemahan E-Commerce	11
2.2.5	Komponen E-Commerce.....	11
2.3	FAST (<i>Freamwork for Aplication of System Thinking</i>).....	12
2.4	Metode Berorientasi Objek	14
2.5	UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	14
2.6	PHP	15
2.7	Penjualan.....	16
2.8	MySQL	16
2.9	Tinjauan Penelitian	16

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak	19
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	20
3.3	Tool Pengembangan Sistem.....	20
3.4	Diagram Alir Penelitian	22

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1	Tinjauan Organisasi	23
4.1.1	Profil CV QAISAR.....	23
4.1.2	Struktur Organisasi	23
4.1.3	Pembagian Tugas dan Wewenang	23
4.2	Analisa Proses Bisnis	24
4.3	Analisa Masukan dan Keluaran	28
4.3.1	Analisa Masukan.....	28
4.3.2	Analisa Keluaran.....	29
4.4	Analisa Usulan	30
4.4.1	Identifikasi Kebutuhan.....	30
4.4.2	Package Diagram	34
4.4.3	<i>Usecase Diagram</i>	34
4.5	Deskripsi <i>Usecase</i>	35
4.6	Perancangan Sistem	41

4.6.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	41
4.6.2	Transformasi ERD ke LRS	42
4.6.3	LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	43
4.6.4	Tabel	44
4.6.5	Spesifikasi Basis Data.....	46
4.7	Rancangan Antar Muka	51
4.7.1	Rancangan Masukan	51
4.7.2	Rancangan Keluaran	53
4.7.3	Rancangan Dialog Layar.....	54
4.8	Rancangan Layar	55
4.8.1	Rancangan Layar Admin	55
4.8.2	Rancangan Layar Konsumen	62
4.9	<i>Sequence Diagram</i>	67
4.9.1	<i>Sequence Diagram</i> Admin.....	67
4.9.2	<i>Sequence Diagram</i> Konsumen.....	74
4.10	<i>Class Diagram</i>	80
4.11	<i>Deployment Diagram</i>	81
 BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	82
5.2	Saran	82
 DAFTAR PUSTAKA		83
 LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian.....	22
Gambar 4.1 Struktur Organisasi CV Qaisar.....	23
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Stok Ayam.....	25
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Konsumen.....	25
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Pesanan.....	26
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Nota.....	27
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Penjualan.....	27
Gambar 4.9 <i>Package Diagram</i>	34
Gambar 4.10 <i>Usecase Diagram</i> Admin.....	34
Gambar 4.11 <i>Usecase Diagram</i> Konsumen.....	35
Gambar 4.12 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	41
Gambar 4.13 Transformasi ERD ke LRS.....	42
Gambar 4.14 LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	43
Gambar 4.15 Rancangan Dialog Layar.....	54
Gambar 4.16 Rancangan Layar Login.....	55
Gambar 4.17 Rancangan Layar Data Jenis Paket.....	55
Gambar 4.18 Rancangan Layar Input Data Jenis Paket.....	56
Gambar 4.19 Rancangan Layar Ubah Data Jenis Paket.....	56
Gambar 4.20 Rancangan Layar Data Stok Harian.....	57
Gambar 4.21 Rancangan Layar Input Data Stok Harian.....	57
Gambar 4.22 Rancangan Layar Ubah Data Stok Harian.....	58
Gambar 4.23 Rancangan Layar Cetak Data Pesanan.....	58
Gambar 4.24 Rancangan Layar Data Pengiriman.....	59
Gambar 4.25 Rancangan Layar Input Data Pengiriman.....	59
Gambar 4.26 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan.....	60
Gambar 4.27 Rancangan Layar Data Nota Kontan.....	60
Gambar 4.28 Rancangan Layar Tambah Nota Kontan.....	61
Gambar 4.29 Rancangan Layar Detail Nota Kontan.....	61

Gambar 4.30	Rancangan Layar Halaman Utama	62
Gambar 4.31	Rancangan Layar Register.....	62
Gambar 4.32	Rancangan Layar Login	63
Gambar 4.33	Rancangan Layar Data Konsumen	63
Gambar 4.34	Rancangan Layar Update Data Konsumen.....	64
Gambar 4.35	Rancangan Layar Data Pesanan	64
Gambar 4.36	Rancangan Layar Input Data Pesanan	65
Gambar 4.37	Rancangan Layar Lihat Histori Pesanan	65
Gambar 4.38	Rancangan Layar Entry Pembayaran	66
Gambar 4.39	Rancangan Layar Lihat Data Pembayaran	66
Gambar 4.40	Rancangan Layar Konfirmasi Pesanan.....	67
Gambar 4.41	<i>Sequence Diagram</i> Login.....	67
Gambar 4.42	<i>Sequence Diagram</i> Entry Jenis Paket.....	68
Gambar 4.43	<i>Sequence Diagram</i> Entry Data Stok Harian	69
Gambar 4.44	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Data Pesanan.....	70
Gambar 4.45	<i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pengiriman.....	71
Gambar 4.46	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan	72
Gambar 4.47	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota Kontan.....	73
Gambar 4.48	<i>Sequence Diagram</i> Register	74
Gambar 4.49	<i>Sequence Diagram</i> Login	74
Gambar 4.50	<i>Sequence Diagram</i> Entry Data Konsumen.....	75
Gambar 4.51	<i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pesanan	76
Gambar 4.52	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Histori Pesanan	77
Gambar 4.53	<i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran	78
Gambar 4.54	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pembayaran.....	78
Gambar 4.55	<i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pesanan	79
Gambar 4.56	<i>Class Diagram</i>	80
Gambar 4.57	<i>Deployment Diagram</i>	81

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Konsumen	44
Tabel 4.2 Tabel Admin.....	44
Tabel 4.3 Tabel Jenis Paket.....	44
Tabel 4.4 Tabel Paket Harian	44
Tabel 4.5 Tabel Pesanan.....	44
Tabel 4.6 Tabel isi.....	45
Tabel 4.7 Tabel Nota	45
Tabel 4.8 Tabel Pengiriman	45
Tabel 4.9 Tabel NotaKontan	45
Tabel 4.10 Tabel dapat.....	45
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Konsumen.....	46
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Admin.....	47
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis DataJenis Paket	47
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis DataPaket Harian	48
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis DataPesanan	48
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Dataisi	49
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Nota	49
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis DataPengiriman.....	50
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data NotaKontan	50
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data dapat	51

DAFTAR TABEL

	Halaman
Lampiran A-1 Data Stok Ayam	85
Lampiran A-2 Data Konsumen	86
Lampiran A-3 Data Pesanan	87
Lampiran B-1 Nota	88
Lampiran B-2 Laporan Penjualan	89
Lampiran C-1 Data Jenis Paket.....	90
Lampiran C-2 Data Stok Harian	90
Lampiran C-3 Data Konsumen	91
Lampiran C-4 Data Pengiriman	91
Lampiran D-1 Nota Kontan	92
Lampiran D-2 Laporan Penjualan.....	93
Lampiran D-3 Data Pesanan	93
Lampiran E Surat Riset	94
Lampiran F Kartu Bimbingan	95
Lampiran G Biodata.....	96



DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. *Start Point*



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. *End Point*



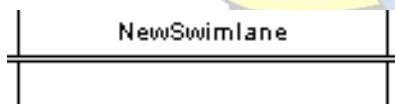
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. *Activity*



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. *Swimlane*



Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

e. *Transition State*



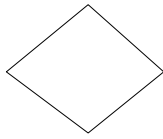
Menggambarkan hubungan antara dua *state*, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.

f. *Transition to self*



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

g. *Decision*



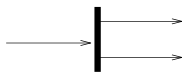
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

h. *State*



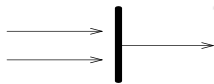
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. *Fork*



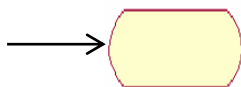
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

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.

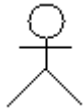
l. *Miracle Activities*



Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran.

2. Usecase Diagram

a. Actor



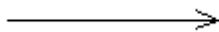
Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (*user*).

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



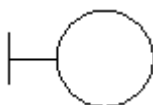
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

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*



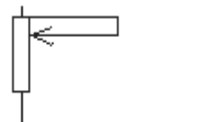
Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

e. *Object Message*



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*



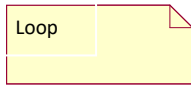
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

i. *Message*



Menggambarkan pengiriman pesan.

j. *Loop*



Menggambarkan perulangan dalam *sequence*.

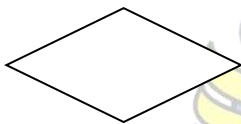
5. **Entity Relationship Diagram (ERD)**

a. *Entitas*



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

b. *Relationship*



Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.

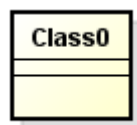
c. *Garis*



Menghubungkan entitas dengan relationship

6. **Simbol Class Diagram**

a. *Class*



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

b. *Asociation*



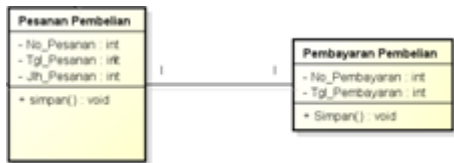
Menggambarkan hubungan antar objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah

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

