

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA
CLEANING DAN REPAIRING SEPATU DI FRIENDSHOESCARE
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE FAST**

SKRIPSI

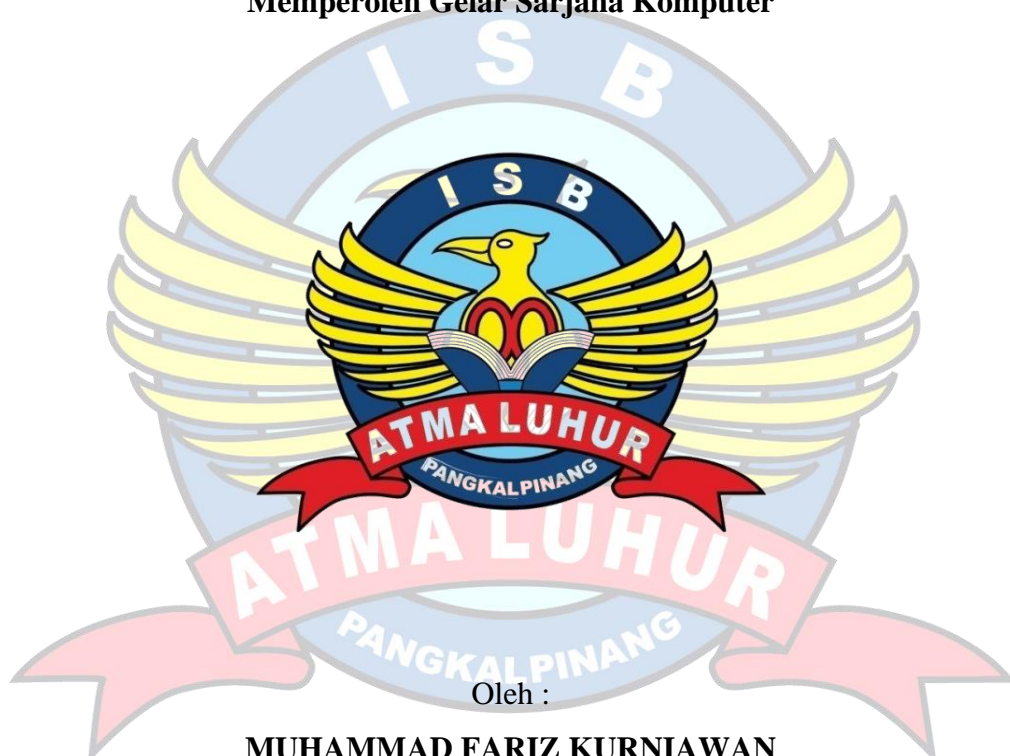


**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA
CLEANING DAN REPAIRING SEPATU DI FRIENDSHOESCARE
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE FAST**

SKRIPSI

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



Oleh :

MUHAMMAD FARIZ KURNIAWAN

1622500067

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

2020

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nim : 1622500067
Nama : Muhammad Fariz Kurniawan
Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan
Jasa Cleaning Dan Repairing Sepatu Di
Friendshoescare Berbasis Web Menggunakan
Metode Fast

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

Pangkalpinang, Juli 2020



(Muhammad Fariz Kurniawan)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA CLEANING DAN REPAIRING SEPATU DI FRIENDSHOESCARE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE FAST

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fariz Kurniawan
1622500067

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 22 Juli 2020

Anggota Penguji

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

Dosen Pembimbing

Bambang Adiwijoto, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0216107102

Kaprodi Sistem Informasi

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

Ketua Penguji

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

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Agustus 2020

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

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

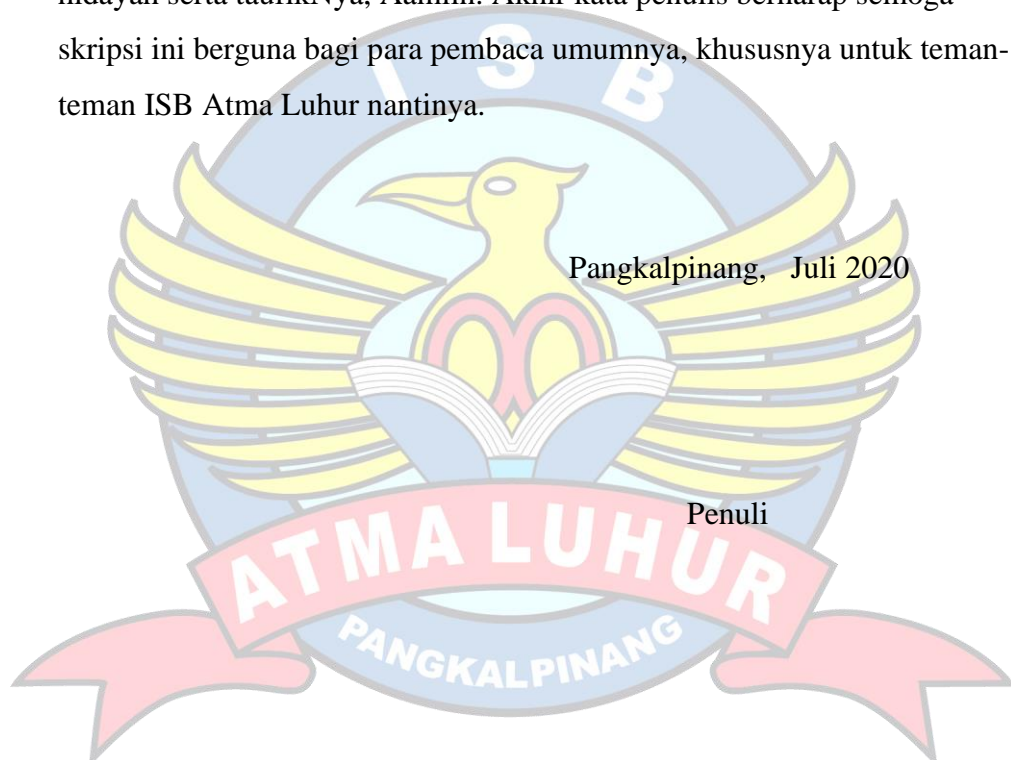
KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA CLEANING DAN REPAIRING SEPATU DI FRIENDSHOESCARE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE FAST”** Merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan 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. Kedua Orang Tua Saya yang selalu memberikan dukungan serta doa yang tiada hentinya agar penulis diberi kelancaran dalam segala sesuatu.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, M. Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Bapak Bambang Adiwino, M. Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, telah memberikan masukan yang sangat berarti dan membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat terselsaikan.
8. Bapak/Ibu Dosen yang senantiasa membagikan ilmu tanpa pamrih kepada penulis selama kuliah di ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
9. Titah Fitria Wanvina atas segala dukungan, semangat serta doa restu yang diberikan kepada penulis selama penyusunan skripsi.

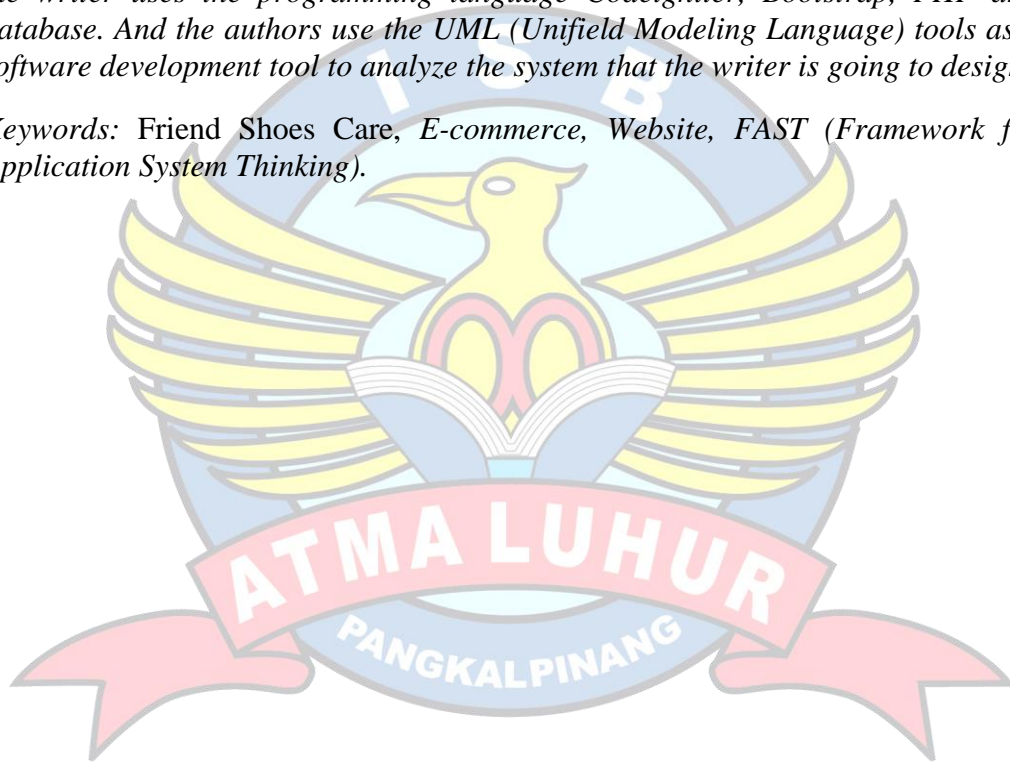
10. Saudara dan sahabat-sahabatku teman-teman angkatan 2016, khususnya Muhammad Maulana, Rizky Fadillah, Arie Yovanda, Diva Reza, Aswin Ibrahim, Imam Ramadhan yang telah melalui malam-malam bersama demi menyelesaikan skripsi ini tepat waktu dan memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat-sahabat Kungs Braderhood yang tidak bisa saya sebut satu persatu. Yang selalu ada di kala susah dan senang.
Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Aamiin. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca umumnya, khususnya untuk teman-teman ISB Atma Luhur nantinya.



ABSTRACTION

Friend Shoes Care, located on Jl. Kampung Melayu, Gerunggang District, is a business that is engaged in cleaning and repairing shoes. So far, sales of products and services are still done manually and not yet computerized. With the implementation of e-commerce, it is expected to make it easier for Friend Shoes Care to attract customers in making online orders through the website. The other benefit is that the risk of losing data is getting smaller. In this study the authors use the FAST (Framework for Application System Thinking) model because this model is appropriate to be used in describing a problem. To help design e-commerce web, the writer uses the programming language Codeigniter, Bootstrap, PHP and database. And the authors use the UML (Unified Modeling Language) tools as a software development tool to analyze the system that the writer is going to design.

Keywords: Friend Shoes Care, E-commerce, Website, FAST (Framework for Application System Thinking).



ABSTRAKS

Friend Shoes Care yang berlokasi di Jl.Kampung Melayu, Kecamatan Gerunggang, merupakan sebuah bisnis yang bergerak di bidang pencucian dan perbaikan sepatu. Selama ini penjualan produk dan jasa masih di lakukan secara manual dan belum terkomputerisasi. Dengan adanya penerapan *e-commerce* diharapkan bisa mempermudah Friend Shoes Care menarik pelanggan dalam melakukan pemesanan secara *online* melalui *website*. Adapun manfaat lainnya adalah resiko kehilangan data semakin kecil. Dalam penelitian ini penulis menggunakan model *FAST (Framework for Application System Thinking)* karena model ini tepat digunakan dalam menguraikan suatu masalah. Untuk membantu merancang web *e-commerce* penulis menggunakan bahasa pemrograman *Codeigniter, Bootstrap, PHP* dan basis data. Serta penulis menggunakan *tools UML (Unifield Modelling Language)* sebagai alat pengembangan perangkat lunak untuk menganalisa sistem yang akan penulis rancang.

Kata Kunci: Friend Shoes Care, E-commerce, Website, *FAST (Framework for Application System Thinking)*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4.1. Tujuan Penelitian.....	2
1.4.2. Manfaat Penelitian.....	2
1.4.2.1 Manfaat Untuk Tempat Riset	2
1.4.2.2 Manfaat Untuk Pelanggan	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	3

BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengertian Sistem Informasi	5
2.2 Definisi E-commerce	5
2.3 Unified Modeling Language	6
2.3.1 Activity Diagram.....	7
2.3.2 Usecase Diagram.....	7
2.3.3 Package Diagram.....	8
2.3.4 Class Diagram	8
2.3.5 Sequence Diagram.....	9
2.3.6 Deployment Diagram	9
2.4 Internet.....	9
2.5 Website	10
2.6 Metode FAST.....	11
2.7 Tahapan Metode FAST.....	12
2.8 XAMPP.....	14
2.9 PHP	15
2.10 MySQL	15
2.11 Tinjauan Penelitian Terdahulu	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	19
3.2 Tools Pengembang Perangkat Lunak.....	21
3.2.1 Activity Diagram.....	21
3.2.2 Usecase Diagram.....	21
3.2.3 Class Diagram	21

3.2.4	Sequence Diagram.....	22
3.3	<i>Tools</i> (Alat Bantu) Tambahan.....	22
3.3.1	Entity Relationship Diagram.....	22
3.4	Diagram Alir Penelitian	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		24
4.1	Profile Friend Shoes Care	24
4.1.1	Logo Friend Shoes Care.....	25
4.1.2	Jenis Pelayanan Friend Shoes Care.....	25
4.1.3	Struktur Organisasi.....	26
4.1.4	Visi dan Misi Friend Shoes Care.....	28
4.2	Definisi Lingkup.....	29
4.3	Analisa Masalah.....	29
4.4	Analisa Proses.....	29
4.4.1	Proses Bisnis	29
4.4.2	Activity Diagram.....	30
4.5	Analisa Dokumen.....	32
4.5.1	Analisa Dokumen Keluaran	32
4.5.2	Analisa Dokumen Masukan	33
4.6	Perancangan Sistem Yang Diusulkan	34
4.6.1	Identifikasi Kebutuhan	34
4.6.2	Use Case Diagram.....	36
4.6.3	Deskripsi Use Case Diagram.....	36
4.7	Rancangan Basis Data.....	39
4.7.1	Entity Relatinship Diagram (ERD)	39

4.7.2	Transformasi ERD ke LRS	39
4.7.3	LRS.....	40
4.7.4	Tabel.....	41
4.7.5	Spesifikasi Basis Data	42
4.8	Analisa Keputusan	47
4.9	Deployment Diagram.....	49
4.10	Class Diagram.....	50
4.11	Sequence Diagram	51
4.12	Rancangan Layar.....	56
BAB V	PENUTUP.....	64
5.1	Kesimpulan	64
5.2	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66	
LAMPIRAN A DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN	67	
LAMPIRAN B DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN	69	
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....	71	
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	74	
LAMPIRAN E SURAT BALASAN RISET	76	
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....	78	
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI.....	80	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Metode Fast	12
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian	23
Gambar 4.1 Logo Friend Shoes Care	25
Gambar 4.2 Struktur Organisasi.....	26
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Bisnis Berjalan.....	30
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan.....	30
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Verifikasi Order	31
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Penjemputan.....	31
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Proses Antar.....	32
Gambar 4.8 <i>Usecase Diagram</i>	36
Gambar 4.9 <i>ERD</i>	39
Gambar 4.10 Transformasi ERD Ke LRS	39
Gambar 4.11 LRS	40
Gambar 4.12 <i>Deployment Diagram</i>	49
Gambar 4.13 <i>Class Diagram</i>	50
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pelanggan.....	51
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pesanan	51
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Kategori	52
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Produk Jasa	53
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Nota.....	54
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Status.....	54
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota.....	55

Gambar 4.21 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Laporan	55
Gambar 4.22 Rancangan Layar Entri Kategori	56
Gambar 4.23 Rancangan Layar Form Tambah Kategori	56
Gambar 4.24 Rancangan Layar Form Ubah Kategori	57
Gambar 4.25 Rancangan Layar Entri Produk Jasa.....	57
Gambar 4.26 Rancangan Layar form tambah Produk Jasa	58
Gambar 4.27 Rancangan Layar form ubah Produk Jasa	58
Gambar 4.28 Rancangan Layar Entri Nota Pesanan.....	59
Gambar 4.29 Rancangan Layar Form Ubah Nota Pesanan.....	59
Gambar 4.30 Rancangan Layar Entri Status	60
Gambar 4.31 Rancangan Layar Form Tambah Status	60
Gambar 4.32 Rancangan Layar Form ubah Status.....	61
Gambar 4.33 Rancangan Layar Entri Pelanggan	61
Gambar 4.34 Rancangan Layar Cetak Nota Pesanan.....	62
Gambar 4.35 Rancangan Layar Cetak Laporan	62
Gambar 4.36 Rancangan Layar Piliij Produk Jasa.....	63
Gambar 4.37 Rancangan Layar Buat Pesanan	63

DAFTAR TABEL





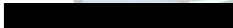
	Halaman
Tabel 4.1 Kategori.....	41
Tabel 4.2 Produk Jasa	41
Tabel 4.3 Pesanan.....	41
Tabel 4.4 Nota.....	41
Tabel 4.5 Status.....	41
Tabel 4.6 Pilih.....	42
Tabel 4.7 Produk Jasa	42
Tabel 4.8 Pelanggan.....	42
Tabel 4.9 Struktur Customer.....	43
Tabel 4.10 Struktur Pelanggan.....	43
Tabel 4.11 Struktur Kategori.....	44
Tabel 4.12 Struktur Produk Jasa	44
Tabel 4.13 Struktur Pesanan	45
Tabel 4.14 Struktur Pilih.....	45
Tabel 4.15 Struktur Nota.....	46
Tabel 4.16 Struktur Status.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

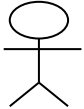
	Halaman
LAMPIRAN A DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN	
Lampiran A-1 Laporan Pesanan.....	68
LAMPIRAN B DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN	
Lampiran B-2 Nota Penjualan	70
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	
Lampiran C-1 Laporan Penjualan	72
Lampiran C-2 Nota Penjualan.....	73
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	
Lampiran D-1 Data Pelanggan.....	75
LAMPIRAN E SURAT BALASAN RISET	
Lampiran E-1 Surat Balasan Riset	77
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN	
Lampiran F-1 Kartu Bimbingan.....	79
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI	
Lampiran G-1 Biodata Penulis Skripsi	81

DAFTAR SIMBOL

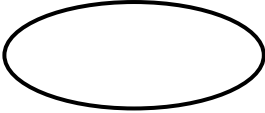

Daftar Simbol *Activity Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial</i>	Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2		<i>Final</i>	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3		<i>Action</i>	Menandakan sebuah aktivitas.
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan.
5		<i>Fork/Join</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.


Daftar Simbol *Use Case Diagram*


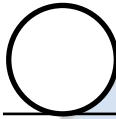

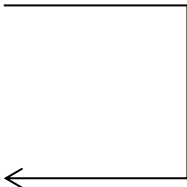
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .

2		<i>dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
9		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan suatu sumber data komputasi.

Daftar Simbol *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan objek, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom.
2		<i>Boundary</i>	<i>Boundary</i> terletak diantara sistem dengan dunia sekelilingnya. Semua form, laporan-laporan, antar muka ke perangkat keras seperti printer atau <i>scanner</i> dan antar muka ke sistem lainnya adalah termasuk dalam kategori.

3		<i>Control</i>	<p><i>Control</i> berhubungan dengan fungsi onalitis seperti pemanfaatan sumber daya, pemrosesan terdistribusi, atau penanganan kesalahan.</p>
4		<i>Entity</i>	<p><i>Entity</i> digunakan menangani informasi yang mungkin akan disimpan secara permanen. <i>Entity</i> bisa juga merupakan sebuah table pada struktur basis data.</p>
5		<i>Message</i>	<p><i>Message</i> digambarkan dengan anak panah horizontal antara <i>activation</i>, <i>message</i> mengidentifikasi komunikasi antara object-object.</p>
6		<i>Self-Message</i>	<p><i>Self-Message</i> atau panggilan mandiri mengidentifikasi komunikasi kembali kedalam sebuah objek itu sendiri.</p>