

**OPERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERUMAHAN
SUBSIDI PT. MEGA SAPUTRA PERSADA BERBASIS WEB
BERDASARKAN MODEL FAST**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2020/2021



INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)

ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERUMAHAN
PADA PT. MEGA SAPUTRA PERSADA BERBASIS WEB
BERDASARKAN MODEL FAST**

NIM

1. 1622500052

2. 1622500101

3. 1622500129

NAMA

REYHANDITTO WIJAYANDARU

ANDO

JAYA SOBRIANTO

Pangkalpinang, Januari 2021

Menyetujui,



Hengki, S.Kom., M.Kom.

NIDN 0207049001

Pembimbing Lapangan,



Trisna Ade Saputra, S.E

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Oktita Rizan, S. Kom., M.Kom.

NIDN 0211108306

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

- | | | |
|--------|---|--------------------------------|
| 1. NIM | : | 1622500052 |
| | | Nama : Reyhanditto Wijayandaru |
| 2. NIM | : | 1622500101 |
| | | Nama : Ando |
| 3. NIM | : | 16225000129 |
| | | Nama : Jaya Sobrianto |

Judul KP : Perancangan Sistem Informasi Perumahan Subsidi Pada PT.
Mega Saputra Persada Berbasis Web Berdasarkan Model FAST

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan
bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Kuliah Praktek ini
terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang
terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 01 Januari 2021

Nama

1. Reyhanditto Wijayandaru
2. Ando
3. Jaya Sobrianto

Tanda Tangan



LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

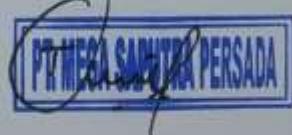
- | | |
|---------------------------|--------------|
| 1. REYHANDITO WIJAYANDARU | (1622500052) |
| 2. ANDO | (1622500101) |
| 3. JAYA SOBRIANTO | (1622500129) |

Telah melakukan kegiatan kuliah kerja praktek dari 05 Oktober 2020 sampai dengan 28 Desember 2020 dengan baik

Nama Instansi : PT. Mega Saputra Persada

Alamat : Jalan Kerabut 2, Selindung, Kec. Gabek,
Kota Pangkalpinang, Kepulauan Bangka
Belitung 33172

Pembimbing Praktek:
Pangkalpinang, 01 Januari 2021

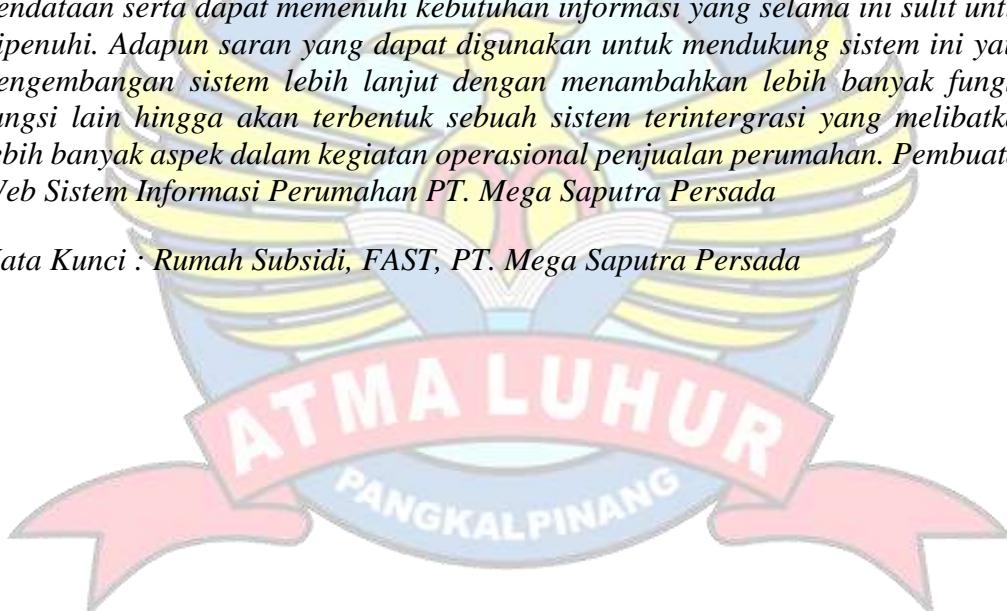


(Trisna Ade Saputra, S.E)

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah semangkin cepat, salah satunya adalah bidang ilmu komputer. Saat ini komputer memegang peranan penting dalam mempermudah penyelesaian suatu pekerjaan, menyebabkan adanya sistem informasi yang lengkap guna mendorong manusia untuk melakukan suatu kegiatan agar dapat dijalankan. Tujuan dari penulisan laporan kuliah praktek ini adalah untuk menganalisis dan merancang suatu sistem penjualan pada PT. Mega Saputra Persada sehingga dapat membantu pihak-pihak yang terkait dalam proses pendataan terutama dalam proses penjualan rumah. Dalam laporan kuliah praktek ini, metodologi yang penulis gunakan adalah metode analisis dan perancangan. Metode analisis dilakukan dengan menggunakan metode berdasarkan model FAST. Hasil yang tercapai dari kedua metode tersebut adalah berupa sebuah aplikasi. Aplikasi ini akan berfungsi sebagai alat bantu proses penjualan dari PT. Mega Saputra Persada. Kesimpulan dari analisa dan perancangan sistem penjualan ini adalah bahwa sistem pengjualan ini dapat membantu mempermudah proses pendataan serta dapat memenuhi kebutuhan informasi yang selama ini sulit untuk dipenuhi. Adapun saran yang dapat digunakan untuk mendukung sistem ini yaitu pengembangan sistem lebih lanjut dengan menambahkan lebih banyak fungsi-fungsi lain hingga akan terbentuk sebuah sistem terintegrasi yang melibatkan lebih banyak aspek dalam kegiatan operasional penjualan perumahan. Pembuatan Web Sistem Informasi Perumahan PT. Mega Saputra Persada

Kata Kunci : Rumah Subsidi, FAST, PT. Mega Saputra Persada



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah nya kepada kami maka penelitian kuliah praktek dengan judul : “ Perancangan Sistem Informasi Perumahan Subsidi PT. Mega Saputra Persada Berbasis *Web* Berdasarkan Model *FAST*”, sehingga kami dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan kuliah praktek (KP) ini dengan yang kami harapkan yang mana merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi Institut Sains dan Bisnis ATMA LUHUR.

Dengan segala keterbatasan, kami menyadari pula bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) takkan bisa tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, kami mengharapakan adanya masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun dan mengarahkan pada penyempurnaan penelitian ini banyak kesulitan yang kami alami dalam proses penulisan, semuanya dapat kami lewati dengan baik .

Untuk itu kami ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut membantu, khususnya kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung dan mensupport kami.
3. Bapak Hengki, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing
4. Bapak Okkita Rizan S.Kom, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi
5. Bapak Trisna Ade Saputra S.E Selaku pembimbing kami untuk mengerjakan Kuliah Praktek (KP) ini

Akhir kata semoga laporan kami ini dapat memberi manfaat bagi pembaca atau penulis yang lain untuk menggunakan topik yang sama

Pangkalpinang, 01 Januari 2021

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIANii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI RISET KP	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xx

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian	2
1.4.1 Manfaat Penelitian.....	2
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metodologi Penelitian	2

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi	4
----------------------------	---

2.2 Perumahan	4
2.3 Properti	4
2.4 Model FAST	5
2.5 <i>Object Oriented Analysis Design</i> dengan UML.....	7
2.5.1 <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	7
2.6 Aplikasi Berbasis Website	11
2.7 Media Promosi Penjualan Rumah	12
2.8 Prosedur Pemberian Kredit KPR.....	12

BAB III ORGANISASI

3.1 Penjelasan	13
3.2 Sejarah	13
3.3 Visi dan Misi	13
3.3.1 Visi	13
3.3.2 Misi	14
3.4 Struktur Organisasi.....	14
3.5 Tugas dan Wewenang	15
3.6 Gambar	17

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Analisa Sistem Berjalan	21
4.1.1 Analisa Proses Bisnis	21
4.1.2 Analisa Sistem Informasi Yang Sedang Berjalan	21

4.2 Evaluasi Sistem Yang Berjalan	22
4.2.1 Perancangan Sistem.....	23
4.3 Gambaran Umum Sistem Informasi.....	23
4.3.1 Activity Diagram.....	23
4.4 Analisa Dokumen	27
4.4.1 Analisa Dokumen Keluaran.....	27
4.4.1 Analisa Dokumen Masukan	27
4.5 Identifikasi Kebutuhan	28
4.6 Use Case Diagram.....	31
4.6.1 Deskripsi Use Case.....	31
4.7 Desain Basis Data	33
4.7.1 ERD (<i>Entity Realationship Diagram</i>).....	33
4.7.2 Transformasi LRS	34
4.7.3 LRS.....	35
4.7.4 Tabel.....	36
4.7.5 Spesifikasi Basis Data	37
4.8 Class Diagram	43
4.9 Rancangan Layar	44
4.10 Squence Diagram	49

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN	
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN SISTEM USULAN	
LAMPIRAN D KARTU BIMBINGAN	



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model FAST	5
Gambar 3.1 Struktur PT. Mega Saputra Persada.....	14
Gambar 3.2 Logo PT. Mega Saputra Persada	17
Gambar 3.3 Kantor Pemasaran PT. Mega Saputra Persada	18
Gambar 3.4 Brosur PT. Mega Saputra Persada.....	18
Gambar 3.5 <i>Siteplan</i> Perumahan PT. Mega Saputra Persada.....	19
Gambar 3.6 Tampilan Perumahan PT. Mega Saputra Persada	19
Gambar 3.7 Proses Akad Kredit PT. Mega Saputra Persada	20
Gambar 4.2 Activity Diagram Canvassing	24
Gambar 4.3 Activity Diagram Cek Unit	25
Gambar 4.4 Activity Diagram Pemesanan	26
Gambar 4.5 Use Case Diagram	31
Gambar 4.6 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	33
Gambar 4.7 Transfotmasi ERD ke LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	34
Gambar 4.8 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	35
Gambar 4.9 Class Diagram	43
Gambar 4.10 Rancangan Layar LogIn Admin	44
Gambar 4.11 Rancangan Layar Halaman Utama Web.....	44

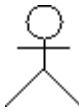
Gambar 4.12 Rancangan Layar Entry Data Produk_rumah.....	45
Gambar 4.13 Rancangan Layar Entry <i>Categories</i>	45
Gambar 4.14 Rancangan Layar Entry <i>Order</i>	46
Gambar 4.15 Rancangan Layar Entry Data <i>Costumer</i>	46
Gambar 4.16 Rancangan Layar Entry Bank.....	47
Gambar 4.17 Rancangan Layar Surat Jual Beli	47
Gambar 4.18 Rancangan Layar Kwintansi.....	48
Gambar 4.19 <i>Squence Diagram LogIn</i>	49
Gambar 4.20 <i>Squence Diagram Produk_rumah</i>	50
Gambar 4.21 <i>Squence Diagram Categories</i>	51
Gambar 4.22 <i>Squence Diagram Order</i>	52
Gambar 4.23 <i>Squence Diagram Bank</i>	53
Gambar 4.24 <i>Squence Diagram Surat Jual Beli</i>	54
Gambar 4.25 <i>Squence Diagram Kwintansi</i>	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Evaluasi Sistem	23
Tabel 4.2 Tabel Costumer	36
Tabel 4.3 Tabel Order	36
Tabel 4.4 Tabel Categories.....	36
Tabel 4.5 Tabel Produk_rumah	36
Tabel 4.6 Tabel Bank	36
Tabel 4.7 Tabel Surat Jual Beli	37
Tabel 4.8 Tabel Kwintansi	37
Tabel 4.9 Tabel Admin.....	37
Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Basis Data Costumer	38
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Order.....	38
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Categories	39
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Produk_rumah	39
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Bank.....	40
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Jual Beli	41
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Kwintansi.....	41
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin.....	42

DAFTAR SIMBOL

Simbol Use Case Diagram

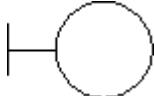
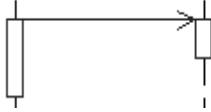
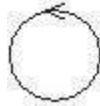
Gambar	Keterangan
	Actor menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).
	Use Case menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun
	Associations menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>use case</i>
	Extends Menspesifikasi bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.

Simbol Activity Diagram

Gambar	Keterangan
	<i>Start Point</i> adalah simbol yang menyatakan awal dari aktifitas
	<i>End Point</i> adalah simbol yang menyatakan akhir dari aktifitas
	<i>Activity</i> adalah simbol yang menggambarkan aktifitas yang dilakukan pada system
	<i>Transition State</i> menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity

Simbol Sequence Diagram

Gambar	Keterangan
	<i>Actor</i> menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan system

	<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>Object Message menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p>Message to Self menggambarkan pesan/hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p>Object menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan</p>
	<p>Control mengatur aliran dari informasi untuk sebuah scenario</p>

Simbol Class Diagram

Gambar	Keterangan
	Class merupakan penggambaran dari <i>class name</i> , <i>attribute</i> , atau <i>property</i> atau data dan method atau <i>function</i> atau <i>behavior</i> .
	Asociation menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.

Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambar	Keterangan
	Entitas merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangan perlu disimpan di basis data.
	Relationship merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.
	Garis yang menghubungkan entitas dengan

_____	<i>relationship.</i>
-------	----------------------



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN

Lampiran A-1 Kwintansi

Lampiran A-2 Surat Jual Beli

LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN

Lampiran B-1 Data Costumer

Lampiran B-2 Data Produk

Lampiran B-3 Data Order

Lampiran B-4 Data Kategori

Lampiran B-5 Data Bank

LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN SISTEM USULAN

Lampiran C-1 Cetak Kwintansi

Lampiran C-2 Cetak Surat Jual Beli

LAMPIRAN D KARTU BIMBINGAN

Lampiran D-1 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing

Lampiran D-2 Lembar Kunjungan KP