

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI DATA IKLAN MEDIA  
OKEYBOZ.COM MENGGUNAKAN MODEL FAST  
( STUDI KASUS PT. OKEY BOZ BABEL INDONESIA )**

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



**OLEH :**

| <b>NIM</b>           | <b>NAMA</b>             |
|----------------------|-------------------------|
| <b>1. 1522500020</b> | <b>ADITYA DARMAWAN</b>  |
| <b>2. 1622500081</b> | <b>DENI OKTARIYANTO</b> |
| <b>3. 1722520022</b> | <b>LUSIANA SELVIANI</b> |

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2020/2021**



INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)  
ATMA LUHUR  
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KP

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi  
Program Studi : Sistem Informasi  
Jenjang : Strata 1  
Judul : **PENGEMBANGAN SISTEM INFOMASI DATA  
IKLAN MEDIA OKEYBOZ.COM MENGGUNAKAN  
MODEL FAST**

| NIM           | NAMA             |
|---------------|------------------|
| 1. 1522500020 | ADITYA DARMAWAN  |
| 2. 1622500081 | DENI OKTARIYANTO |
| 3. 1722520022 | LUSIANA SELVIANI |

Pangkalpinang, 12 Januari 2021

Menyetujui,  
Pembimbing

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

Pembimbing Lapangan

Aditya Warman

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi

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



## LEMBAR PERNYATAAN




Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1522500020  
Nama : ADITYA DARMAWAN
2. NIM : 1622500081  
Nama : DENI OKTARIYANTO
3. NIM : 1722520022  
Nama : LUSIANA SELVIANI

Judul KP : **PENGEMBANGAN SISTEM INFOMASI DATA IKLAN  
MEDIA OKEYBOZ.COM MENGGUNAKAN 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, 12 Januari 2021

- | Nama                | Tanda Tangan  |
|---------------------|---|
| 1. ADITYA DARMAWAN  |  |
| 2. DENI OKTARIYANTO |  |
| 3. LUSIANA SELVIANI |  |





## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. ADITYA DARMAWAN 1522500020
2. DENI OKTARIYANTO 1622500081
3. LUSIANA SELVIANI 1722520022

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 17 Oktober 2020 sampai dengan 16 Januari 2021 dengan baik.

Nama Instansi : PT. OKEY BOZ BABEL INDONESIA

Alamat : Jalan KH. Hasan Basri Sulaiman, No. 13, Kelurahan  
Gedung Nasional Kecamatan Tamansari, Kota  
Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

Pembimbing Praktek

Pangkalpinang, 12 Januari 2021



(Aditya Warman)

## **ABSTRAK**

*PT. Okey Boz Babel Indonesia merupakan Perusahaan yang bergerak di bidang media massa dan cetak. yang berlokasi di Jalan KH. Hasan Basri Sulaiman No 13 Kelurahan Gedung Nasional Kecamatan Tamansari Kota Pangkalpinang Bangka Belitung. Masalah yang ada dalam proses pendataan iklan yang masuk masih dilakukan secara manual sehingga memperlambat dalam pendataan iklan. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu sistem dalam mengentri iklan yang masuk Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah System Development Life Cycle (SDLC) dan model yang digunakan adalah Framework Application of System Thinking. Adapun tools yang digunakan dalam penelitian ini antara lain class diagram, usecase diagram, activity diagram dan sequence diagram. Hasil dari penelitian ini merupakan pengembangan sistem informasi data iklan.*

*Keyword : Pendataan Iklan, UML dan FAST.*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek yang berjudul “ Pengembangan Sistem Informasi Data Iklan Media Okeyboz.com Menggunakan Model Fast”.

Laporan ini di tujukan untuk memenuhi syarat agar dapat melakukan skripsi pada semester selanjutnya untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada jenjang studi Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa laporan kuliah praktek 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 kuliah praktek 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. Orangtua Bapak, Ibu, Adikku dan Keluarga Besar Sahrin tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Ketua ISB Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi dan Sekaligus Dosen Pembimbing Kuliah Praktek (KP).
6. Bapak Aditya Warman selaku Direktur PT. Okey Boz Babel Indonesia.
7. Teman-teman dikantor Okeyboz.com yang selalu pengertian dan support penulis dalam menyelesaikan KP ini.
8. Teman-teman seperjuangan dalam mengerjakan Laporan Kuliah Praktek (KP) ini.
9. Alumni kemaren Ayuk Leni, Ayuk Wani, Ayuk Lina dan Elsa Terimakasih kalian selalu ada.



10. Mr. E yang disana terimakasih buat semangat dan waktunya.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Aamiin.

Pangkalpinang, 12 Januari 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

|   | halaman |
|---|---------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                      |         |
| <b>PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK</b> ..... | i       |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....                  | ii      |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP</b> .....       | iii     |
| <b>ABSTRAK</b> .....                            | iv      |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                     | v       |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                         | vii     |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                      | x       |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                       | xii     |
| <b>DAFTAR SIMBOL</b> .....                      | xiii    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                        |         |
| 1.1 Latar Belakang .....                        | 1       |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                       | 2       |
| 1.3 Batasan Masalah .....                       | 2       |
| 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....         | 2       |
| 1.5 Metodologi Penelitian .....                 | 3       |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....                 | 4       |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>                    |         |
| 2.1 Teori Pendukung Umum.....                   | 6       |
| 2.1.1 Definisi Iklan .....                      | 6       |
| 2.1.2 Definisi Media.....                       | 6       |



|       |   |    |
|-------|---|----|
| 2.1.3 | Definisi Sistem.....                        | 6  |
| 2.1.4 | Definisi Sistem Informasi.....              | 7  |
| 2.1.5 | Definisi Model FAST.....                    | 7  |
| 2.2   | Tool Pengembangan Perangkat Lunak.....      | 8  |
| 2.2.1 | <i>Unified Modeling Language(UML)</i> ..... | 8  |
| 2.3   | <i>Software</i> Pendukung .....             | 14 |
| 2.3.1 | Definisi Java.....                          | 14 |
| 2.3.2 | Definisi <i>Netbeans</i> .....              | 14 |
| 2.3.3 | Definisi <i>PHP</i> .....                   | 15 |
| 2.3.4 | Definisi Database MySQL.....                | 15 |
| 2.3.5 | ERD.....                                    | 16 |
| 2.3.6 | LRS.....                                    | 16 |
| 2.3.7 | Tabel.....                                  | 17 |
| 2.4   | Tinjauan Penelitian Terdahulu .....         | 17 |

### **BAB III ORGANISASI**

|     |                           |    |
|-----|---------------------------|----|
| 3.1 | Profil Organisasi .....   | 20 |
| 3.2 | Visi dan Misi.....        | 21 |
| 3.3 | Struktur Organisasi ..... | 22 |
| 3.4 | Tugas dan Wewenang .....  | 23 |
| 3.5 | Arsitektur Teknologi..... | 24 |

### **BAB IV PEMBAHASAN**

|     |   |    |
|-----|---|----|
| 4.1 | Proses Bisnis dan Activity Diagram..... | 27 |
| 4.2 | Analisa Keluaran .....                  | 33 |

|  |  |           |
|--|--|-----------|
| 4.3                                      | Analisa Masukan.....                                 | 34        |
| 4.4                                      | Identifikasi Kebutuhan.....                          | 35        |
| 4.5                                      | Use Case Diagram.....                                | 38        |
| 4.6                                      | Deskripsi Use Case .....                             | 40        |
| 4.7                                      | Rancangan Basis Data.....                            | 41        |
|  | 4.7.1 <i>Entity Relationship Diagram (EDR)</i> ..... | 42        |
|  | 4.7.2 Transformasi Diagram ER ke LRS .....           | 43        |
|  | 4.7.3 <i>Logical Record Structure (LRS)</i> .....    | 44        |
|  | 4.7.4 Tabel.....                                     | 45        |
|  | 4.7.5 Spesifikasi Basis Data .....                   | 46        |
|  | 4.7.6 Class Diagram .....                            | 51        |
|  | 4.7.7 Rancangan Layar.....                           | 52        |
|  | 4.7.8 Sequence Diagram .....                         | 53        |
| <br>                                     |  |           |
| <b>BAB V PENUTUP</b>                     |  |           |
| 5.1                                      | Kesimpulan .....                                     | 56        |
| 5.2                                      | Saran.....   | 57        |
| <br>                                     |  |           |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>              |  | <b>58</b> |
| <br>                                     |  |           |
| <b>LAMPIRAN</b>                          |  |           |
| LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN..... |  | 60        |
| LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....  |  | 64        |
| LAMPIRAN C BERITA ACARA KONSULTASI.....  |  | 67        |

## DAFTAR GAMBAR

|             |   | halaman |
|-------------|---|---------|
| Gambar 2.1  | : Gambar Model FAST .....                           | 8       |
| Gambar 3.1  | : Struktur Organisasi PT. OBBI .....                | 22      |
| Gambar 3.2  | : Komputer 1 Lenovo .....                           | 24      |
| Gambar 3.3  | : Komputer 2 Samsung .....                          | 25      |
| Gambar 3.4  | : Printer 1 Canon Pixma MP287.....                  | 25      |
| Gambar 3.5  | : Printer 2 HP A3.....                              | 26      |
| Gambar 3.6  | : Jaringan Wifi .....                               | 26      |
| Gambar 4.1  | : Activity Diagram Pendataan Pelanggan .....        | 27      |
| Gambar 4.2  | : Activity Diagram Pendataan Iklan .....            | 28      |
| Gambar 4.3  | : Activity Diagram Pembuatan Iklan.....             | 29      |
| Gambar 4.4  | : Activity Diagram Penayangan Iklan .....           | 30      |
| Gambar 4.5  | : Activity Diagram Penagihan Iklan .....            | 31      |
| Gambar 4.6  | : Activity Diagram Pembuatan Laporan Data Iklan ... | 32      |
| Gambar 4.7  | : Use Case Admin.....                               | 38      |
| Gambar 4.8  | : Use Case Pelanggan .....                          | 39      |
| Gambar 4.9  | : Use Case Staf Iklan .....                         | 40      |
| Gambar 4.10 | : ERD.....  | 42      |
| Gambar 4.11 | : Transformasi ERD ke LRS .....                     | 43      |
| Gambar 4.12 | : LRS.....  | 44      |
| Gambar 4.13 | : Class Diagram .....                               | 51      |



|             |   |    |
|-------------|---|----|
| Gambar 4.14 | : Rancangan Layar Laman Login Admin .....   | 52 |
| Gambar 4.15 | : Rancangan Layar Kwitansi.....             | 53 |
| Gambar 4.16 | : Sequence Diagram Login Admin .....        | 53 |
| Gambar 4.17 | : Sequence Diagram Tambah Jenis Iklan ..... | 54 |
| Gambar 4.18 | : Sequence Diagram Entry Order Iklan .....  | 55 |





## DAFTAR TABEL

|   | halaman |
|---|---------|
| Tabel 4.1 : Tabel Admin.....                            | 45      |
| Tabel 4.2 : Tabel Kwitansi .....                        | 45      |
| Tabel 4.3 : Tabel Invoice.....                          | 45      |
| Tabel 4.4 : Tabel Buat .....                            | 45      |
| Tabel 4.5 : Tabel Jenis Iklan.....                      | 45      |
| Tabel 4.6 : Tabel Isi.....                              | 46      |
| Tabel 4.7 : Tabel Order Iklan .....                     | 47      |
| Tabel 4.8 : Tabel Pelanggan .....                       | 47      |
| Tabel 4.9 : Tabel Spesifikasi Basis Data Admin.....     | 47      |
| Tabel 4.10 : Tabel Spesifikasi Basis Data Kwitansi..... | 48      |
| Tabel 4.11 : Spesifikasi Tabel Basis Data Invoice.....  | 48      |
| Tabel 4.12 : Spesifikasi Tabel Data Buat .....          | 48      |
| Tabel 4.13 : Spesifikasi Tabel Data Jenis Iklan .....   | 49      |
| Tabel 4.14 : Spesifikasi Tabel Data Isi.....            | 49      |
| Tabel 4.15 : Spesifikasi Tabel Data Order Iklan .....   | 50      |
| Tabel 4.16 : Spesifikasi Tabel Data Pelanggan .....     | 50      |

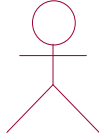
## DAFTAR SIMBOL

### Simbol Activity Diagram

|   |  |
|---|--|
|    | <b>Start Point</b><br>Menggambarkan awal aktifitas                               |
|    | <b>End Point</b><br>Menggambarkan akhir dari aktifitas                           |
|   | <b>Activity</b><br>Menggambarkan proses bisnis                                   |
|  | <b>Decision</b><br>Menggambarkan keputusan/pilihan                               |
|  | <b>State Transition</b><br>Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state |
|  | <b>Swimlane</b><br>Menggambarkan pemisahan aktifitas                             |



### Simbol Use Case Diagram



#### Actor

Menggambarkan orang, system, atau external entitas

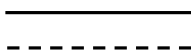
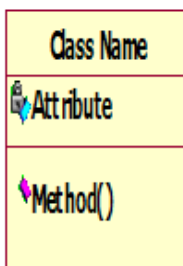
#### Use Case

Menggambarkan apa yang dikerjakan system

#### Association

Menggambarkan hubungan actor dengan use case

### Simbol Class Diagram



#### Class Name

Menggambarkan kumpulan/himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama.

#### Attribute

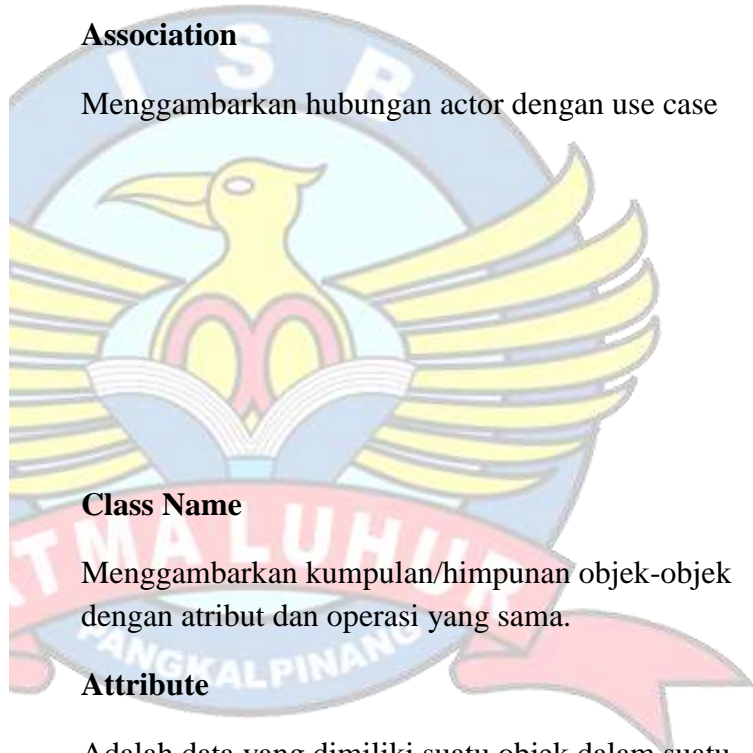
Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

#### Method/Operation

Sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.

#### Assosiasi

Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

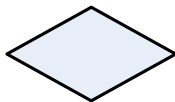


## Simbol ERD (*Entity Relation Diagram*)



### Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



### Relationship

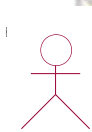
Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



### Attribut/Property

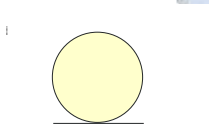
Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

## Simbol Sequence Diagram



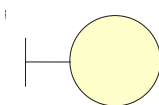
### Actor

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.



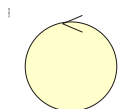
### Entity

Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bisa direkam.



### Boundary

Adalah untuk menghubungkan *user* dengan sistem.



### Control

Untuk mengontrol aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh sebuah kegi