

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN IKAN  
CUPANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE  
RAD DI FAUZI FARM**

**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



**Oleh :**

- | <b>NIM</b>    | <b>NAMA</b>         |
|---------------|---------------------|
| 1. 1822500148 | Wahyu Hidayat       |
| 2. 1822500006 | Rinanda Eka Yarizki |
| 3. 1822500101 | Reza Pratama        |

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
ISB ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2021/2022**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1822500148  
Nama : Wahyu Hidayat
2. NIM : 1822500006  
Nama : Rinanda Eka Yarizki
3. NIM : 1822500101  
Nama : Reza Pratama

Judul KP : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Ikan Cupang Berbasis Web  
Menggunakan Metode RAD Di Fauzi Farm

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, 24/1/2022

Nama

Tanda Tangan

1. Wahyu Hidayat
2. Rinanda Eka Yarizki
3. Reza Pratama

Materai  
RP. 6.000



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)  
ATMA LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK**

Fakultas : Fakultas Sistem Informasi  
Program Studi : Sistem Informasi  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN IKAN CUPANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE RAD DI FAUZI FARM**

	NIM	NAMA
1.	1822500148	Wahyu Hidayat
2.	1822500006	Rinanda Eka Yarizki
3.	1822500101	Reza Pratama

Pangkalpinang, 14 Januari 2022

Menyetujui,

Pembimbing

Dr. Hadi Santoso, S.Kom, M.Kom  
NIDN 0225067701

Pembimbing Lapangan,

Fauzi  
Owner Fauzi Farm

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, S.Kom, M.Kom  
NIDN 0219059501



## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Wahyu Hidayat (1822500148)
2. Rinanda Eka Yarizki (1822500006)
3. Reza Pratama (1822500101)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **01 November 2021** sampai dengan tanggal **14 Januari 2022** dengan baik.

Nama Instansi : Fauzi Farm  
Alamat : Jln.Gabek Raya Kelurahan Selindung,  
Kota Pangkalpinang

Pangkalpinang, 14 Januari 2022

Pembimbing Praktek



Fauzi  
Owner Fauzi Farm

## ABSTRAK

*Fauzi Farm* ialah suatu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan ikan lebih tepatnya ikan cupang. Sistem penjualan yang digunakan masih konvensional, yaitu pembeli harus datang langsung ke Fauzi Farm untuk melihat ikan yang ditawarkan. Dengan digunakannya sistem tersebut maka akan banyak memakan waktu pembeli sehingga nantinya pembeli akan kesulitan dalam memperoleh informasi mengenai spesifikasi ikan yang ditawarkan. Sistem informasi ialah kombinasi antara aktivitas manusia dan penggunaan teknologi dalam mendukung manajemen bahkan kegiatan operasional. Pada saat ini, Fauzi Farm belum menggunakan sistem informasi untuk penjualannya sehingga kesulitan dalam menawarkan ikan kepada pembeli yang berada di luar kota. Selain itu, dapat mengakibatkan dampak yang nantinya berpengaruh pada proses penjualan ikan yaitu ketidaktahuan pembeli yang berada di luar kota terhadap keberadaan dari Fauzi Farm. Dari permasalahan tersebut maka dirancangkanlah sebuah solusi yaitu sistem informasi penjualan di Fauzi Farm berbasis web. Dalam membangun sistem informasi ini, metode yang digunakan ialah RAD (Rapid Application Development) dan alat yang digunakan untuk menggambarkan model sistem adalah berupa diagram usecase (Usecase Diagram), diagram aktivitas (Activity Diagram), dan analisa dokumen serta dalam perancangan basis data menggunakan kamus data, dan Entity Relationship Diagram (ERD). Dari penelitian yang telah dilakukan ini sudah menghasilkan sebuah sistem Informasi Penjualan Ikan Cupang Berbasis Web.

Kata kunci : Fauzi Farm, Sistem Informasi, RAD



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan YME yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Ikan Cupang Menggunakan Metode RAD di Fauzi Farm”.

Proposal penelitian ini mengambil topik Penjualan Ikan Berbasis Web (*E-Commerce*) dengan masalah penelitian ialah kurangnya promosi yang berdampak padarendahnya tingkat penjualan. Adapun tujuan dari dibuatnya proposal penelitian ini adalah untuk meningkatkan penjualan dan menciptakan sebuah aplikasi berbasis *web (E-Commerce)* agar bermanfaat bagi kalangan masyarakat. Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metode penelitian *Rapid Application Development (RAD)*.

Peneliti menyadari bahwa proposal penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diperlukan dan akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan dan kekurangan, peneliti menyadari bahwa proposal penelitian ini takkan selesai apabila tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan YME yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Kepada Bapak Fauzi selaku pembimbing lapangan.
3. Kepada Bapak Dr.Hadi Santoso, S.Kom, M.Kom sebagai pembimbing materi.
4. Kepada keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
5. Teman – teman seperjuangan yang mengerjakan proposal penelitian.

Diharapkan kiranya proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis proposal penelitian dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 14 Januari 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN KP.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Metodologi Penelitian .....	2



**BAB II LANDASAN TEORI.....4**

2.1 Pengertian Sistem Informasi.....4

2.2 Pengertian Penjualan.....4

2.3 Pengertian Ikan Cupang.....4

2.4 Pengertian Web.....5

2.5 *E-commerce*.....5

2.6 Basis Data.....5

2.7 Metode Rapid Application Development.....6

2.8 ERD ( *Entity Relationship Diagram* ) .....6

2.9 LRS ( *Logical Record Structure* ).....6

2.10 PHP .....6

2.11 UML ( *Unified Modeling Language* ) .....7

2.12 FAST .....8

2.13 XAMPP .....8

2.14 MYSQL .....8

2.15 Tinjauan Pustaka.....8

**BAB III ORGANISASI.....13**

3.1 Organisasi.....13

3.2 Struktur Organisasi.....13

3.3 Tugas dan Wewenang .....14

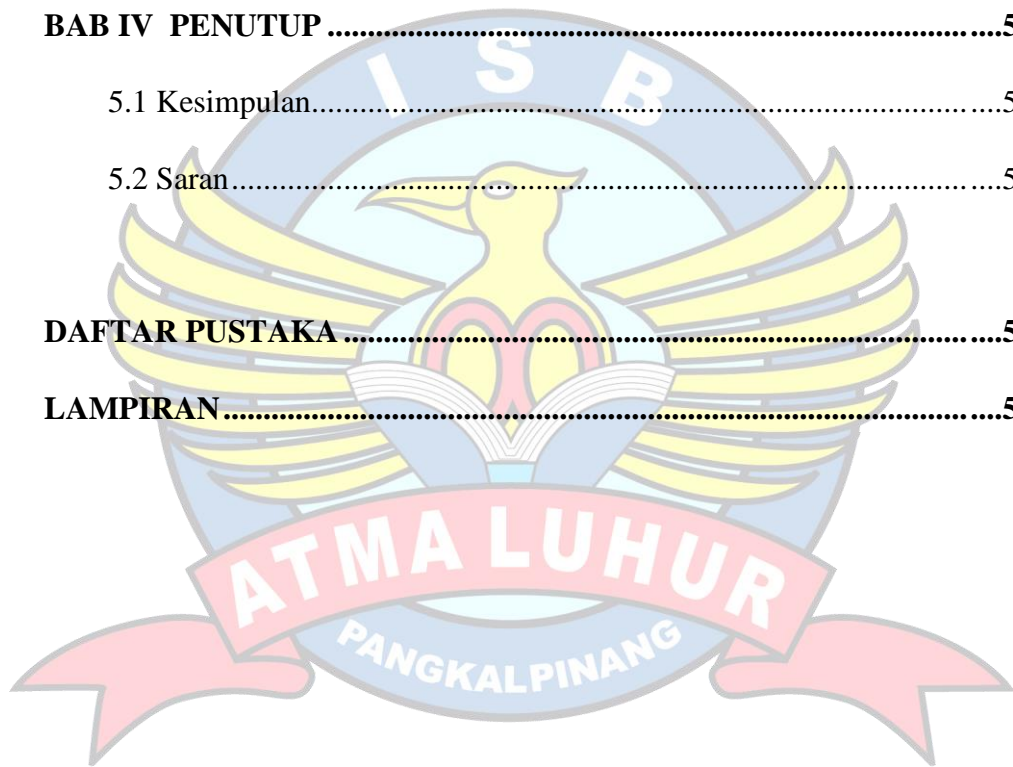
3.3.1 Pemilik Toko/Owner .....14

3.3.2 Bagian Keuangan .....	15
3.3.3 Bagian Packing.....	15
3.4 Gambar Fauzi Farm.....	15

**BAB IV PEMBAHASAN.....16**

4.1 Bussines Modelling .....	16
4.1.1 Analisa Proses Bisnis .....	16
4.1.2 Activity Diagram.....	17
4.1.3 Analisa Dokumen Keluaran .....	21
4.1.4 Analisa Dokumen Masukan .....	22
4.2 <i>Data Modelling</i> .....	23
4.2.1 Identifikasi Kebutuhan .....	23
4.2.2 <i>Package Diagram</i> .....	24
4.2.3 <i>Use Case Diagram</i> .....	25
4.2.3.1 <i>Use Case Diagram Admin</i> .....	25
4.2.3.2 <i>Use Case Diagram Pelanggan</i> .....	26
4.2.3.3 <i>Deskripsi Use Case</i> .....	27
4.3 Pembentukan Aplikasi.....	30
4.3.1 Basis Data.....	30
4.3.1.1 <i>Entity Relationship Diagram ( ERD)</i> .....	31
4.3.1.2 Transformasi ERD ke LRS.....	32
4.3.1.3 <i>Logical Record Structure (LRS )</i> .....	33

4.3.1.4 Tabel .....	34
4.3.1.5 Spesifikasi Basis Data.....	35
4.3.1.6 Rancangan Layar.....	40
4.3.1.7 <i>Squen Diagram</i> .....	45
4.3.1.8 <i>Class Diagram</i> .....	53
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>54</b>
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>59</b>



## DAFTAR SIMBOL

### Simbol dalam *Activity Diagram*



#### **Initial Node/Start Point**

Menggambarkan titik awal *activity diagram*.



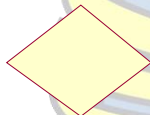
#### **Final Node/End Point**

Menggambarkan titik akhir *activity diagram*.



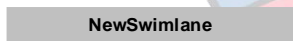
#### **Action**

Menggambarkan aktivitas Berdasarkan proses bisnis.



#### **Decision Point**

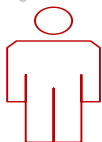
Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan.



#### **Swimlane**

Menggambarkan pemisahan untuk setiap actor dalam *activity diagram*.

### Simbol dalam *Usecase Diagram*



#### **Actor**


Menggambarkan orang atau sebuah entitas dalam sistem.




#### **Use Case**

Menggambarkan urutan aksi-aksi yang ditampilkan oleh sistem.



 **Association**  
Mengambarkan hubungan antara objek satu dengan yang lainnya.


**Simbol Dalam Entity Relationship Diagram(ERD)**


 **Entity**  
Mengambarkan objek yang terkait dengan sistem.


 **Relationship**  
Mengambarkan hubungan yang terjadi antara satu Entitas dengan Entitas lainnya.


 **Connector**  
Menghubungkan antar dua entitas.

**Simbol Dalam Sequence Diagram**

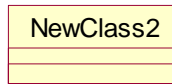
 **Actor Lifeline**  
Mengambarkan garis sekuen antara aktor dengan setiap objek

 **Activation**  
Mengambarkan mulainya sebuah sekuen dan menggambarkan suatu fungsi.

 **Object Lifeline**  
Mengambarkan garis sekuen objek dalam sistem

 **Message**  
Mengambarkan pesan atau komunikasi antar object.

### Simbol Dalam *Class Diagram*



#### **Class**

Menggambarkan kumpulan dari beberapa objek dengan operasi yang sama.



## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1 Struktur Organisasi Toko Fauzi farm.....	14
2. Gambar 3.2 Toko Fauzi farm.....	15
3. Gambar 4.1 Activity Diagram Proses Bisnis Pemesanan Ikan Secara Langsung.	18
4. Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Bisnis Pemesanan Ikan Secara Tidak Langsung.....	19
5. Gambar 4.3 Activity Diagram Proses Bisnis Ketersediaan Stok Data Ikan.....	20
6. Gambar 4.4 Activity Diagram Proses Bisnis Pembuatan Laporan Penjualan.....	20
7. Gambar 4.5 Package Diagram.....	24
8. Gambar 4.6 Use Case Diagram Admin.....	25
9. Gambar 4.7 Use Case Diagram Pelanggan.....	26
10. Gambar 4.8 Entity Relationship Diagram (ERD).....	31
11. Gambar 4.9 Transformasi ERD ke LRS.....	32
12. Gambar 4.10 Logical Record Structure (LRS).....	33
13. Gambar 4.11 Rancangan Layar halaman utama.....	40
14. Gambar 4.12 Rancangan Layar Login.....	40
15. Gambar 4.13 Rancangan Layar Input Ikan.....	41
16. Gambar 4.14 Rancangan Layar Input Pelanggan.....	41
17. Gambar 4.15 Rancangan Layar Pesanann.....	42
18. Gambar 4.16 Rancangan Layar Pengiriman.....	42
19. Gambar 4.17 Rancang Layar Laporan Penjualan.....	43
20. Gambar 4.18 Rancang Layar Pembayaran.....	43
21. Gambar 4.19 Rancang Layar Nota.....	44
22. Gambar 4.20 Sequen Diagram Login Admin.....	45
23. Gambar 4.21 Sequen Diagram Entry Ikan.....	46
24. Gambar 4.22 Sequen Diagram Validasi Pesanan.....	47
25. Gambar 4.23 Sequen Diagram Pembayaran.....	48
26. Gambar 4.24 Sequen Diagram Cetak Nota.....	49
27. Gambar 4.25 Sequen Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	50

28. Gambar 4.26 <i>Sequen Diagram</i> Login Pelanggan.....	51
29. Gambar 4.27 <i>Sequen Diagram</i> Lihat Ikan dan <i>Entry</i> Ikan.....	52
30. Gambar 4.29 <i>Class Diagram</i> .....	53





## DAFTAR TABEL

1. Tabel 4.1 Tabel Pelanggan .....	34
2. Tabel 4.2 Tabel Pesanan.....	34
3. Tabel 4.3 Tabel Sedia.....	34
4. Tabel 4.4 Tabel Ikan.....	34
5. Tabel 4.5 Tabel Pembayaran .....	34
6. Tabel 4.6 Tabel Nota .....	35
7. Tabel 4.7 Tabel Kirim .....	35
8. Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	35
9. Tabel 4.9 Spesifikasi Basis data Pesanan.....	36
10. Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Ikan .....	36
11. Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Nota.....	37
12. Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pengiriman .....	38
13. Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Sedia .....	38
14. Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pembayaran .....	39



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran A-1 Data Pesanan .....	59
2. Lampiran A-2 Bukti Pembayaran.....	60
3. Lampiran B-1 Rekap Stok Barang .....	61
4. Lampiran B-2 Laporan Penjualan .....	62



