

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA  
CLOTHING STAR TOBOALI DENGAN MODEL  
FRAMEWORK FOR APPLICATION OF SYSTEM THINKING  
(FAST)**

**SKRIPSI**



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

**2022**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA CLOTHING STAR TOBOALI DENGAN MODEL  
FRAMEWORK FOR APPLICATION OF SYSTEM THINKING  
(FAST)**

**SKRIPSI**

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



**NOPITA KARTA SAPITRI**

**1822500051**

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

**2022**

## LEMBAR PERNYATAAN

NIM : 1822500051  
Nama : NOPITA KARTA SAPITRI  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS  
WEB PADA CLOTHING STAR TOBOALI  
DENGAN MODEL *FRAMEWORK FOR  
APPLICATION OF SYTEM THINKING (FAST)*

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

PANGKALPINANG, Juni 2022



NOPITA KARTA SAPITRI

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA CLOTHING  
STAR TOBOALI DENGAN MODEL *FRAMEWORK FOR APPLICATION  
OF SYSTEM THINKING (FAST)*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**NOPITA KARTA SAPITRI**  
1822500051


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 28 Juni 2022

Anggota Penguji



Fitriyani, M.Kom  
NIDN.0220028501

Dosen Pembimbing



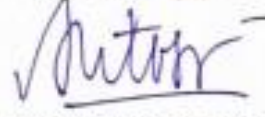
Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom  
NIDN.0226037701

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom  
NIDN. 0219059501

Ketua Penguji



Dr. Hadi Santoso, M.Kom  
NIDN.0225067701

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 05 Juli 2022

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



Ellya Helmud, M.Kom  
NIDN. 0201027901

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA CLOTHING STAR TOBOALI DENGAN MODEL *FRAMEWORK FOR APPLICATION OF SYTEM THINKING (FAST)*”. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Orang Tua tercinta yang telah memberikan spirit untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA.,selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.,selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom.,selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom.,selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
8. Bapak Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom.,selaku Dosen Pembimbing.
9. Kepada Dantdy terima kasih telah membantu saya sekaligus memberi arahan supaya laporan skripsi ini berhasil.
10. Kepada Bapak David Septiansyah selaku Pemilik Toko Clothing Stars Basel telah mengizinkan saya untuk melakukan Riset di Toko miliknya.



11. Kepada Witri terima kasih telah membantu dan mensupport saya dalam penyusunan laporan skripsi.
12. Kepada teman-teman seperjuangan terima kasih telah mensupport saya selalu.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Aamiin.

Pangkalpinang, Juni 2022



## ABSTRACT

*The development of the world of technology and information is getting faster day by day. These developments clearly affect the speed and accuracy of information delivery. Unfortunately, there are still many business activities, especially the buying and selling process, which are not in line with current technological advances. On that basis, the author tries to make a final project regarding the sales system at a clothing store, which is currently still mostly done without computerization. Most of the systems that run at the Clothing Store are done manually, starting from recording products, selling goods, and making reports so that it is possible during the process there is an error in recording. The design of this web-based sales information system is the best solution to overcome the problems that occur in the Clothing Store. The development of a website-based inventory information system using a system development method, namely FAST (Framework for the Application System Thinking) consists of the phases of Scope Definition, Problem Analysis, Requirements Analysis, Logical Design and Physical Design. The design of the information system uses PHP and HTML and MYSQL as the database.*

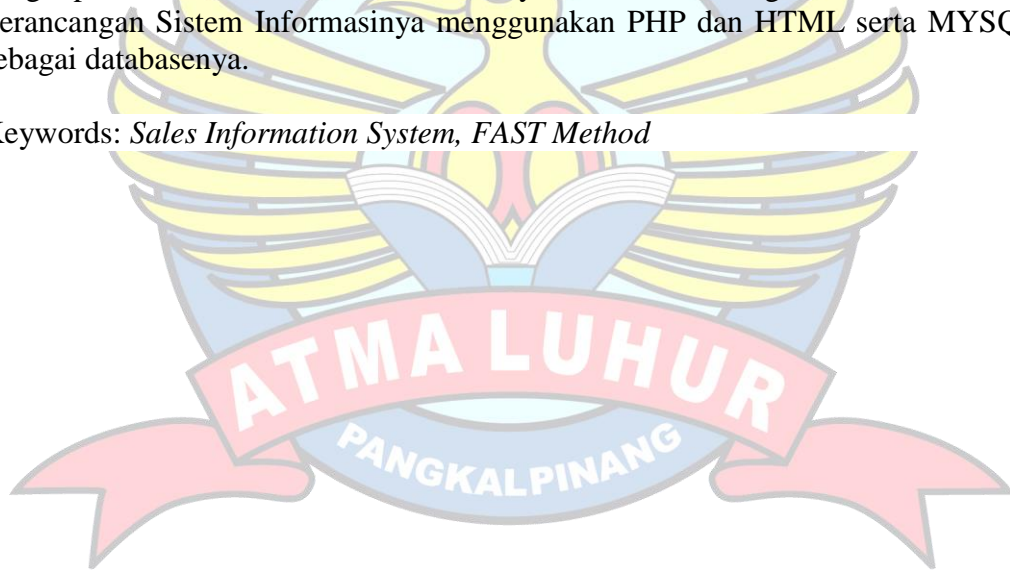
*Keywords: Information System, Inventory, FAST Method.*



## ABSTRAK

Perkembangan dunia teknologi dan informasi semakin hari semakin cepat. Perkembangan tersebut jelas mempengaruhi kecepatan dan ketepatan penyampaian informasi. Sayangnya, masih banyak kegiatan bisnis terutama proses jual beli yang belum sejalan dengan kemajuan teknologi saat ini. Atas dasar itulah penulis mencoba membuat tugas akhir mengenai sistem penjualan pada Toko Pakaian yang saat ini masih banyak dilakukan dengan tidak terkomputerisasi. Kebanyakan sistem yang berjalan pada Toko Pakaian adalah dilakukan secara manual, mulai dari pencatatan produk, penjualan barang, dan pembuatan laporan sehingga memungkinkan pada saat proses berlangsung terjadi kesalahan dalam pencatatan. Perancangan sistem informasi penjualan berbasis *web* ini adalah solusi terbaik untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi pada Toko Pakaian. Pembangunan sistem informasi persediaan barang berbasis website menggunakan metode pengembangan sistem yaitu FAST (*Framework for the Application System Thinking*) terdiri dari fase-fase Definisi Lingkup, Analisis Masalah, Analisis Persyaratan, Desain Logis dan Desain Fisik. Perancangan Sistem Informasinya menggunakan PHP dan HTML serta MYSQL sebagai databasenya.

Keywords: *Sales Information System, FAST Method*





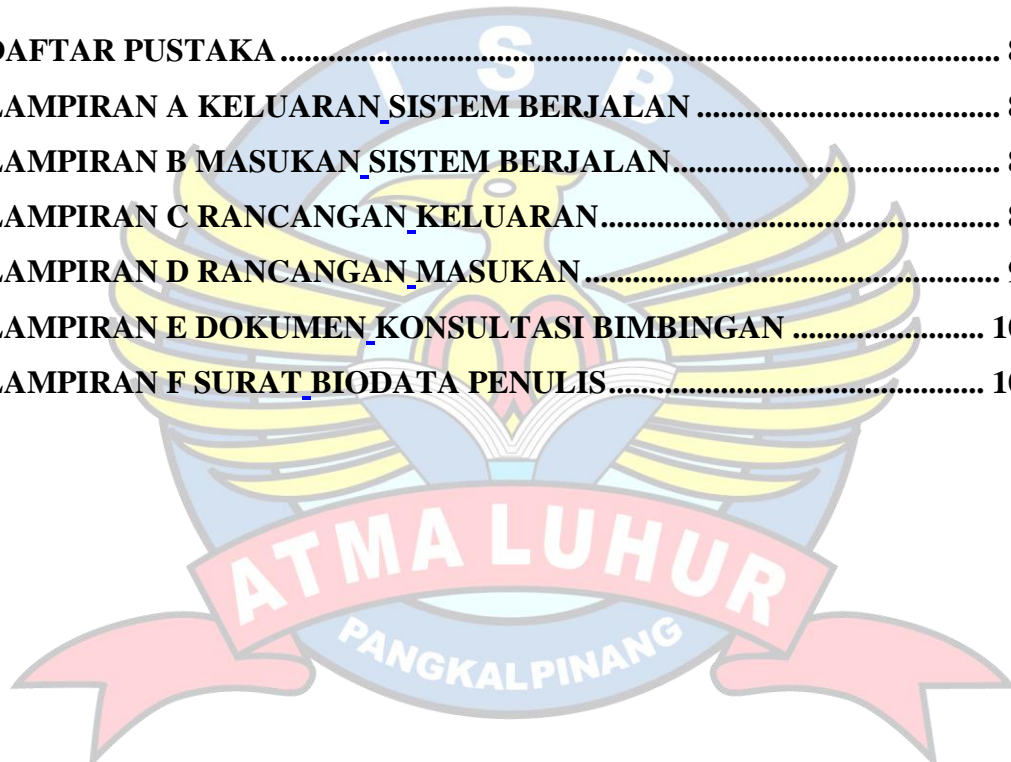
## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan .....	3
1.4.2 Manfaat .....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Sistem Informasi .....	6
2.2 Sistem Informasi Berbasis Web.....	6
2.3 Pengertian E-Commerce .....	7
2.4 Model FAST (Framework For The Application Of System Thinking)....	7
2.4.1 Definisi Lingkup (Scope Definition) .....	8
2.4.2 Analisis Masalah (Problem Analysis).....	8
2.4.3 Analisis Kebutuhan (Requirement Analysis).....	8
2.4.4 Desain Logis ( <i>Logical Design</i> ) .....	8

2.4.5	Analisis Keputusan ( <i>Decision Analysis Phase</i> ).....	8
2.4.6	Desain dan Integrasi Fisik ( <i>Design and Physical Design</i> ).....	9
2.4.7	<i>Construction and Testing</i> .....	9
2.5	Metode Pengembangan Sistem.....	9
2.6	<i>Tool</i> Pengembangan Sistem.....	10
2.6.1	<i>Activity Diagram</i> .....	11
2.6.2	<i>Usecase Diagram</i> .....	11
2.6.3	<i>Package Diagram</i> .....	12
2.6.4	<i>Class Diagram</i> .....	12
2.6.5	<i>Sequence Diagram</i> .....	13
2.7	Perangkat Pendukung.....	13
2.7.1	Website.....	13
2.7.2	PHP.....	13
2.7.3	MySQL.....	14
2.7.4	XAMPP.....	14
2.8	Tinjauan Penelitian.....	15
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>17</b>
3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	17
3.1.1	Fase Definisi Lingkup.....	17
3.1.2	Fase Analisis Masalah.....	17
3.1.3	Fase Analisis Kebutuhan.....	18
3.1.4	Fase Desain Logis.....	18
3.1.5	Fase Analisis Keputusan.....	18
3.1.6	Desain dan Integrasi.....	19
3.2	Metode Pengembangan Sistem.....	19
3.3	<i>Tool</i> Pengembangan Sistem.....	19
3.3.1	<i>Usecase Diagram</i> .....	20
3.3.2	<i>Class Diagram</i> .....	20
3.3.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	20
3.3.4	<i>Entity Relation Ship Diagram (ERD)</i> .....	20

3.3.5	Diagram Alir Penelitian .....	21
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>22</b>
4.1	Tinjauan Organisasi .....	22
4.2	Sejarah Perusahaan .....	22
4.3	Visi dan Misi Perusahaan.....	22
4.3.1	Visi Perusahaan.....	22
4.3.2	Misi Perusahaan .....	23
4.4	Struktur Organisasi Perusahaan .....	23
4.5	Jabatan Tugas Dan Wewenang .....	23
4.6	Definisi Hidup.....	24
4.7	Analisa Masalah.....	24
4.7.1	Analisa Proses Bisnis .....	24
4.7.2	Analisa Keluaran.....	31
4.7.3	Analisa Masukan.....	32
4.8	Analisa Kebutuhan.....	33
4.8.1	Analisa Kebutuhan.....	33
4.8.2	Desain Sistem.....	36
4.8.3	Deskripsi Usecase Diagram .....	38
4.9	Desain Logis .....	42
4.9.1	Rancangan Basis Data.....	42
	1. Entity Relationship Diagram (ERD) .....	42
	2. Transformasi ERD ke LRS .....	42
	3. Logical Record Structure (LRS). .....	43
	4. Tabel.....	44
	5. Spesifikasi Basis Data .....	46
	6. Class Diagram .....	51
	7. Deployment Diagram .....	51
4.10	Analisa Keputusan .....	52
4.10.1	Rancangan Keluaran .....	52
4.10.2	Rancangan Masukan .....	54

4.10.3	Desain dan Integritas.....	58
	1. Struktur Tampilan .....	58
	2. Rancangan Layar.....	59
	3. Sequence Diagram.....	70
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>79</b>
5.1	Kesimpulan .....	79
5.2	Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>80</b>
<b>LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN .....</b>		<b>81</b>
<b>LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....</b>		<b>84</b>
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....</b>		<b>86</b>
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN .....</b>		<b>91</b>
<b>LAMPIRAN E DOKUMEN KONSULTASI BIMBINGAN .....</b>		<b>101</b>
<b>LAMPIRAN F SURAT BIODATA PENULIS.....</b>		<b>103</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Diagram</i> Air Penelitian .....	21
Gambar 4. 1 Struktur organisasi pada Toko Clothing Star Toboali.....	23
Gambar 4. 2 Activity Diagram Proses Pencatatan Barang Masuk Dari Supplier .	24
Gambar 4. 3 Acivity Diagram Penjualan Barang.....	25
Gambar 4. 4 Activity Diagram Pendataan Penjualan (Harian) .....	26
Gambar 4. 5 Activity Diagram Laporan Stok Barang.....	27
Gambar 4.6 Activity Diagram Laporan Penjualan Bulanan .....	28
Gambar 4.7 Acitivity Diagram Data Supplier.....	29
Gambar 4.8 Activity Diagram Laporan Retur Barang .....	30
Gambar 4.9 Package Diagram.....	36
Gambar 4.10 Usecase Diagram Admin.....	37
Gambar 4.11 Usecase Diagram Pelanggan .....	38
Gambar 4. 12 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	42
Gambar 4. 13 Transformasi ERD ke LRS .....	43
Gambar 4. 14 Logical Record Structure (LRS) .....	44
Gambar 4.11 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	44
Gambar 4.16 Class Diagram .....	51
Gambar 4.17 Deployment Diagram .....	52
Gambar 4.18 Struktur Tampilan .....	58
Gambar 4.19 Rancangan Layar Login Admin .....	59
Gambar 4.20 Rancangan Layar Menu Admin .....	59
Gambar 4.21 Rancangan Layar Menu Pembeli Admin .....	60
Gambar 4.22 Rancangan Layar Menu Supplier Admin.....	60
Gambar 4.23 Rancangan Layar Tambah Supplier Admin .....	61
Gambar 4.24 Rancangan Layar Edit Supplier Admin .....	61
Gambar 4.25 Rancangan Layar Menu Barang.....	62
Gambar 4.26 Rancangan Layar Tambah Barang .....	62
Gambar 4.27 Rancangan Layar Edit Barang.....	63
Gambar 4.28 Rancangan Layar Menu Ekspedisi .....	63

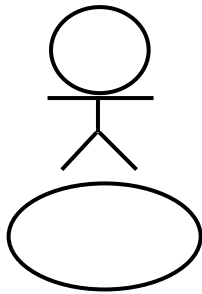


Gambar 4.29 Rancangan Layar Tambah Ekspedisi .....	64
Gambar 4.30 Rancangan Layar Edit Ekspedisi.....	64
Gambar 4.31 Rancangan Layar Menu Pesanan .....	65
Gambar 4.32 Rancangan Layar Nota Admin .....	65
Gambar 4.33 Rancangan Layar Pengiriman .....	66
Gambar 4.34 Rancangan Layar Retur .....	66
Gambar 4.35 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	67
Gambar 4.36 Rancangan Layar Login dan Register Pelanggan .....	67
Gambar 4.37 Rancangan Layar Menu Utama Pelanggan .....	68
Gambar 4.38 Rancangan Layar Keranjang Pelanggan .....	68
Gambar 4.39 Rancangan Layar Menu Pesanan Pelanggan.....	69
Gambar 4.40 Rancangan Layar Bukti Pembayaran Pelanggan .....	69
Gambar 4.41 Sequence Diagram Login Admin .....	70
Gambar 4.42 Sequence Diagram Data Barang .....	71
Gambar 4.43 Sequence Diagram Data Supplier .....	72
Gambar 4.44 Sequence Diagram Pesanan .....	73
Gambar 4.45 Sequence Diagram Buat Akun .....	74
Gambar 4.46 Sequence Diagram Login User .....	75
Gambar 4.47 Sequence Diagram Retur.....	76
Gambar 4.48 Sequence Diagram Produk .....	77
Gambar 4.49 Sequence Diagram Pembayaran .....	78
Gambar 4.50 Sequence Diagram Entry Pengiriman .....	78

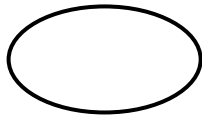
## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Deskripsi Use Case Diagram Berdasarkan Aktor Admin.....	38
Tabel 4. 2 Deskripsi Use Case Diagram Berdasarkan Aktor Pelanggan .....	40
Tabel 4.3 Tabel Supplier .....	45
Tabel 4.4 Tabel Nota.....	45
Tabel 4.5 Tabel Barang .....	45
Tabel 4.6 Tabel Pembeli .....	45
Tabel 4.7 Tabel Pesanan .....	45
Tabel 4.8 Tabel Ekpedisi.....	45
Tabel 4.9 Tabel Pengirim.....	45
Tabel 4.10 Tabel Retur.....	45
Tabel 4.11 Tabel Admin .....	46
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Supplier .....	46
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Nota .....	46
Tabel 4.14 <i>Tabel Spesifikasi Basis Data Barang</i> .....	47
Tabel 4.15 <i>Tabel Spesifikasi Basis Data Pembeli</i> .....	48
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	48
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Ekpedisi.....	49
Tabel 4.18 <i>Tabel Spesifikasi Basis Data Retur</i> .....	49
Tabel 4.19 <i>Tabel Spesifikasi Basis Data Pengirim</i> .....	50
Tabel 4.20 <i>Tabel Spesifikasi Basis Data Admin</i> .....	50

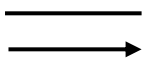
## DAFTAR SIMBOL



*ACTOR* : Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi.



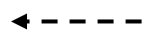
*Use Case* : Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan system yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.



*Association* : Apa yang menghubungkan antara objek dengan objek lainnya.



*Generalization* : Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).



*Include* : menunjukan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.



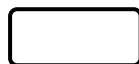
*Extend* : menunjukan suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.



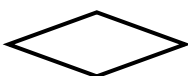
*Initial node* : bagaimana objek dibentuk atau diawali.



*Activity final node* : bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.



*Terminator* : Permulaan/akhir program.



*Decision* : Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk data selanjutnya



*Proses* : proses perhitungan/proses pengolahan data.

