

**SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BUTIK BEATINC PANGKALPINANG**

SKRIPSI



ROBIANSYAH

1822500084

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

2022

**SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI
BUTIK BEATINC PANGKALPINANG**

SKRIPSI

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



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

2022

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1822500084

Nama : Robiansyah

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA
PROMOSI BUTIK BEATINC PANGKALPINANG

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

Pangkalpinang, Juli 2022



Robiansyah

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI BUTIK BEATINC PANGKALPINANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

ROBIANSYAH

1822500084


Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 29 Juni 2022

Anggota Penguji



Parlia Romadiana, M.Kom
NIDN. 0210039301

Kaprodi Sistem Informasi



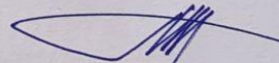
Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing



Bambang Adiwino, M.Kom
NIDN. 0216107102

Ketua Penguji



Sujono M.Kom
NIDN: 0211037702

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Juli 2022

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



Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan serta menyelesaikan laporan skripsi ini dan dapat diselesaikan sesuai dengan penulis harapkan yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi 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 bahwa laporan Skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak.

Untuk itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya serta kemudahan dan kelancaran bagi penulis dalam menyusun dan menyelesaikan Laporan Skripsi ini.
2. Keluarga tercinta terutama kedua Orang Tua.
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
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 Bambang Adiwino, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing
9. Bapak Kevin Wijaya selaku Pemilik Butik Beatinc

Semoga ALLAH SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta Taufik-NYA

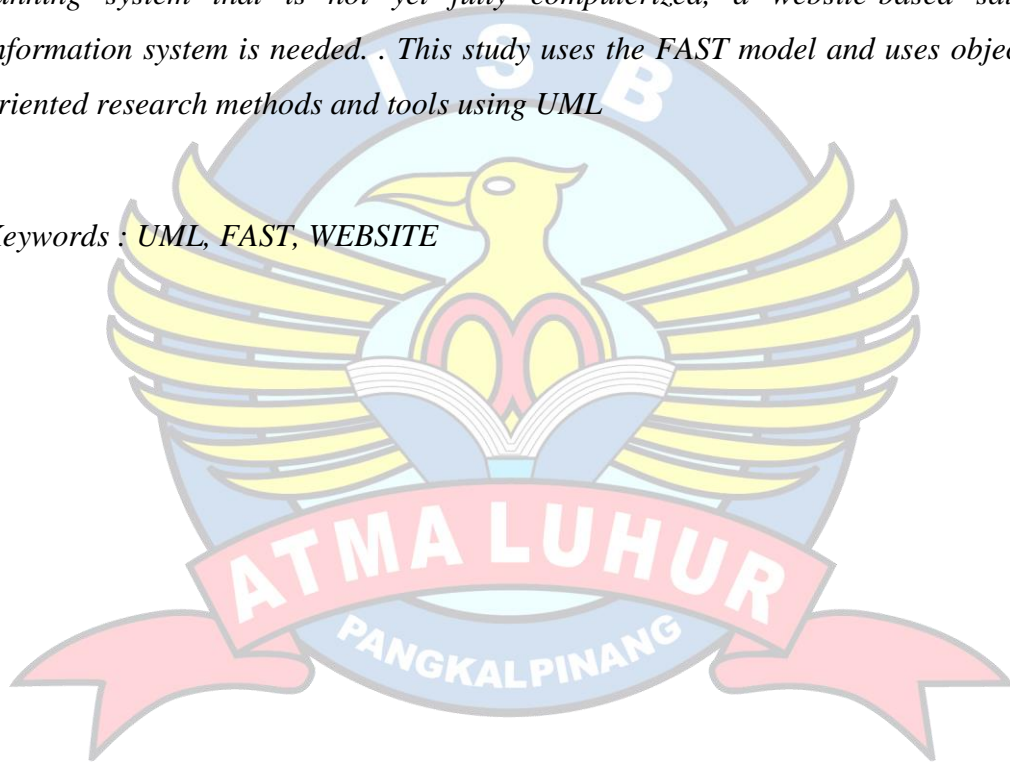
Pangkalpinang, Juni 2022

Penulis

ABSTRACT

Currently, information systems have become a much needed part in the era of developing technological developments. The increasing need for technology today requires a computerized system. If it is computerized, the information produced is much more effective. Many who take advantage of today's information technology can increase user productivity and effectiveness. Shirt sales at Beatinc Boutique are not currently fully computerized. This greatly affects the efficiency of time in transactions. Therefore, to overcome the weaknesses and shortcomings of the running system that is not yet fully computerized, a website-based sales information system is needed. . This study uses the FAST model and uses object-oriented research methods and tools using UML

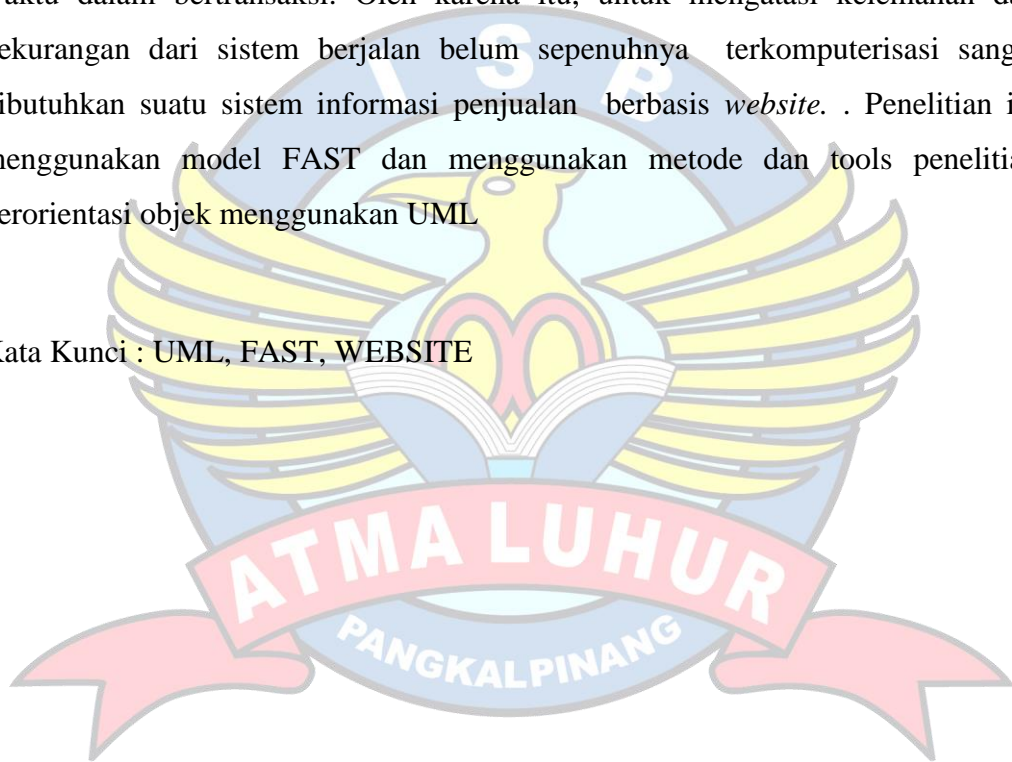
Keywords : UML, FAST, WEBSITE



ABSTRAKSI

Saat ini sistem informasi sudah menjadi bagian yang sangat dibutuhkan di era perkembangan teknologi yang sedang berkembang. Meningkatnya kebutuhan teknologi saat ini dibutuhkan suatu sistem yang sudah terkomputerisasi. Apabila sudah terkomputerisasi maka informasi yang dihasilkan jauh lebih efektif. Banyak yang memanfaatkan teknologi informasi saat ini dapat meningkatkan barangtivities dan efektivitas pengguna. Penjualan Baju pada Butik Beatinc saat ini belum sepenuhnya terkomputerisasi. Hal ini sangat mempengaruhi keefisienan waktu dalam bertransaksi. Oleh karena itu, untuk mengatasi kelemahan dan kekurangan dari sistem berjalan belum sepenuhnya terkomputerisasi sangat dibutuhkan suatu sistem informasi penjualan berbasis *website*. Penelitian ini menggunakan model FAST dan menggunakan metode dan tools penelitian berorientasi objek menggunakan UML

Kata Kunci : UML, FAST, WEBSITE



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MANFAAT DAN TUJUAN PENELITIAN.....	2
1.5 SISTEMATIKA PENULISAN	2
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Sistem	4
2.2 Informasi	4
2.3 Sistem Informasi.....	4
2.4 Website.....	5
2.5 Model Framework for The Application of System Thinking (FAST)	5
2.6 UML (Unified Modelling Language).....	6
2.7 XAMPP	7
2.8 PHP.....	7
2.9 MySql	8
2.10 Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek	8
2.11 Perancangan Berorientasi Obyek (<i>Object Oriented Design</i>).....	8
2.12 Spesifikasi Basis Data	8

2.13 <i>Package Diagram</i>	8
2.14 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	9
2.15 Tinjauan Penelitian Terdahulu	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Model Pengembangan Sistem	13
3.2 Metode Pengembangan Sistem	14
3.3 Tools	15
3.4 Basis Data.....	15
3.5 Kerangka Penelitian	17
BAB IV PEMBAHASAN.....	18
4.1 Sejarah Butik Beatinc	18
4.2 Struktur Organisasi.....	18
4.3 Tugas dan Wewenang	18
4.4 FAST (<i>Framework for The Application of System Thinking</i>).....	19
4.4.2.1 Analisa Proses Bisnis Berjalan	19
4.4.2.2 Activity Diagram	21
4.4.2.3 Analisa Keluaran.....	26
4.4.2.4 Analisa Masukkan.....	27
4.4.3 <i>Requirement Analysis</i> (Analisis Kebutuhan).....	29
4.4.3.1 Identifikasi Kebutuhan.....	29
4.4.4 <i>Logical Desain</i> (Desain Logis).....	32
4.4.4.1 <i>Package Diagram</i>	32
4.4.4.2 <i>Use Case Diagram</i>	33
4.4.4.3 Deskripsi <i>Use Case</i>	35
4.4.4.4 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	40
4.4.4.5 Transformasi ERD ke LRS	41
4.4.4.6 LRS	42
4.4.4.7 Tabel	43
4.4.4.8 Spesifikasi Basis Data.....	45
4.4.5 Analisis Keputusan (<i>Decision Analysis</i>)	51
4.4.5.1 Rancangan Usulan Keluaran.....	51
4.4.5.2 Rancangan Usulan Masukan.....	52

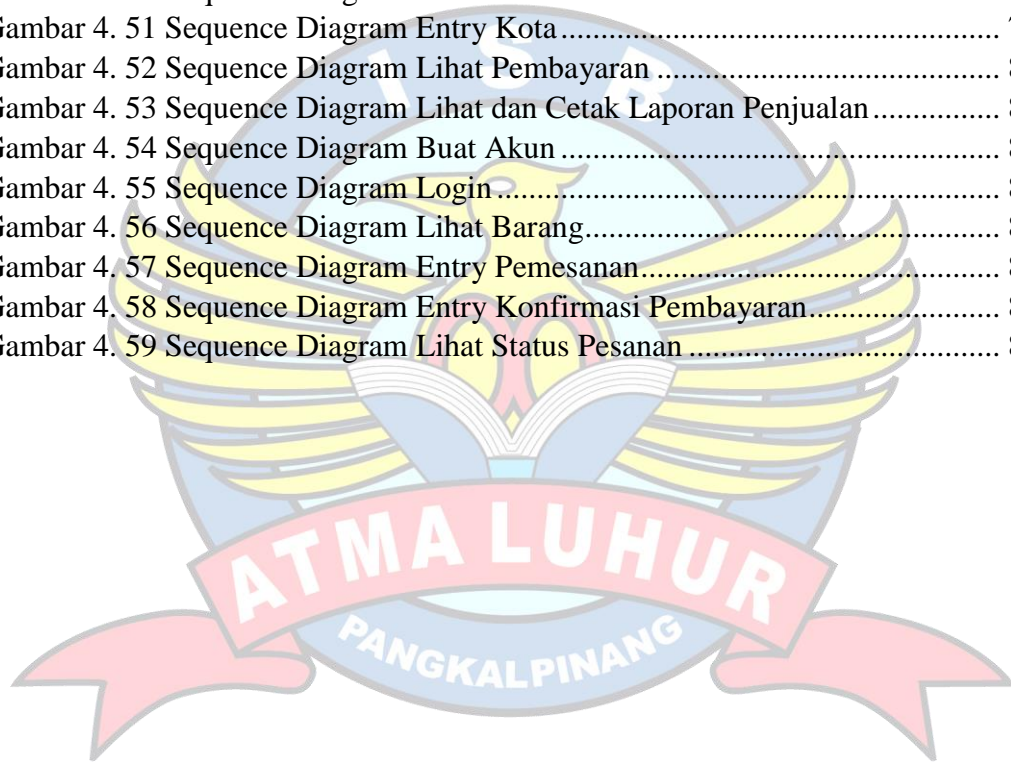
4.4.5.3 <i>Deployment Diagram</i>	55
4.4.5.4 <i>Class Diagram</i>	56
4.4.5.5 Struktur Rancangan.....	57
4.4.6 Desain Fisik (<i>Physical Design</i>)	58
4.4.6.1 Rancangan Layar	58
4.4.6.2 Sequence Diagram	73
BAB V PENUTUP	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Fast.....	13
Gambar 3. 2 Kerangka Penelitian	17
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	18
Gambar 4. 2 Activity Diagram Pencatatan Data Barang	21
Gambar 4. 3 Activity Diagram Pencatatan Data Pelanggan	22
Gambar 4. 4 Activity Diagram Penjualan Langsung	23
Gambar 4. 5 Activity Diagram Penjualan Secara Tidak Langsung	24
Gambar 4. 6 Activity Diagram Pencatatan Laporan Penjualan	25
Gambar 4. 7 Package Diagram.....	32
Gambar 4. 8 Use Case Diagram Admin.....	33
Gambar 4. 9 Use Case Diagram Pelanggan	34
Gambar 4. 10 Entity Relationship Diagram	40
Gambar 4. 11 Transformasi ERD ke LRS	41
Gambar 4. 12 LRS	42
Gambar 4. 13 Deployment Diagram	55
Gambar 4. 14 Class Diagram	56
Gambar 4. 15 Struktur Rancangan	57
Gambar 4. 16 Rancangan Login Admin	58
Gambar 4. 17 Rancangan Dashboard.....	58
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Barang	59
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Tambah Barang	59
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Edit Barang.....	60
Gambar 4. 21 Rancangan layar Entry Kategori	60
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Tambah Kategori.....	61
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Edit Kategori	61
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Kota	62
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Tambah Kota.....	62
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Edit Kota	63
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Lihat Pelanggan.....	63
Gambar 4. 28 Halaman Edit Pelanggan	64
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Lihat Pesanan	64
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Lihat Pesanan	65
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Pembayaran	65
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Lihat Pembayaran.....	66
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Pengiriman	66
Gambar 4. 34 Rancangan Laporan Penjualan	67
Gambar 4. 35 Rancangan layar Buat Akun.....	67
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Login	68
Gambar 4. 37 Rancangan Layar Halaman Utama.....	68
Gambar 4. 38 Rancangan Layar Lihat Barang.....	69

Gambar 4. 39 Rancangan Layar Keranjang	69
Gambar 4. 40 Rancangan Layar Checkout	70
Gambar 4. 41 Rancangan Layar Pesanan Pelanggan	71
Gambar 4. 42 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran.....	71
Gambar 4. 43 Rancangan Layar Input Data Pembayaran	72
Gambar 4. 44 Rancangan Layar Status Pesanan	72
Gambar 4. 45 Sequence Diagram Login Admin	73
Gambar 4. 46 Sequence Diagram Entry Barang	74
Gambar 4. 47 Sequence Diagram Entry Kategori.....	75
Gambar 4. 48 Sequence Diagram Lihat Pelanggan	76
Gambar 4. 49 Sequence Diagram Pengiriman	77
Gambar 4. 50 Sequence Diagram Lihat Pesanan	78
Gambar 4. 51 Sequence Diagram Entry Kota	79
Gambar 4. 52 Sequence Diagram Lihat Pembayaran	80
Gambar 4. 53 Sequence Diagram Lihat dan Cetak Laporan Penjualan.....	81
Gambar 4. 54 Sequence Diagram Buat Akun	82
Gambar 4. 55 Sequence Diagram Login	83
Gambar 4. 56 Sequence Diagram Lihat Barang.....	84
Gambar 4. 57 Sequence Diagram Entry Pemesanan.....	85
Gambar 4. 58 Sequence Diagram Entry Konfirmasi Pembayaran.....	86
Gambar 4. 59 Sequence Diagram Lihat Status Pesanan	87



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Admin.....	43
Tabel 4. 2 Pelanggan	43
Tabel 4. 3 Pesanan.....	43
Tabel 4. 4 Pilih	43
Tabel 4. 5 Barang	44
Tabel 4. 6 Kategori.....	44
Tabel 4. 7 Pembayaran	44
Tabel 4. 8 Pengiriman	44
Tabel 4. 9 Kota.....	44
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	45
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	45
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Pesanan	46
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Pilih	47
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Barang	47
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	48
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	49
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	50
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Kota.....	50



DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan pemanggilan *use case* oleh *use case* lain, arah panah tidak boleh ke arah base atau parent *use case*.



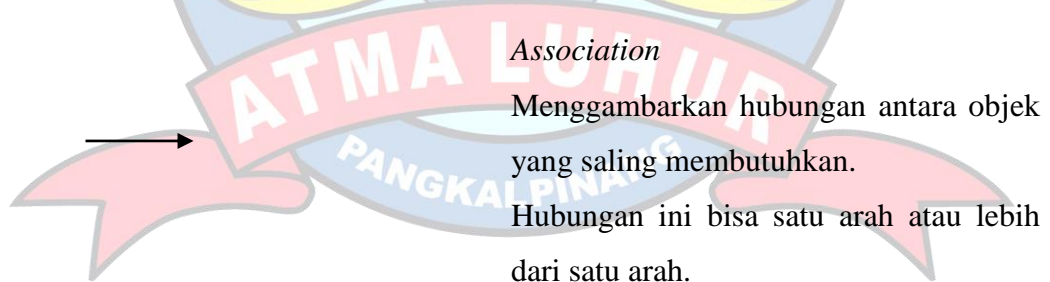
Activities

Menggambarkan sebuah proses bisnis.



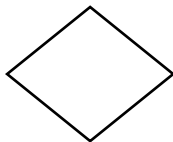
Fork

Menggambarkan sebuah *activity* yang berjalan secara bersamaan, biasanya mempunyai 1 transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar atau bisa lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar.



Association

Menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.



Decision Points

Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke *decision points*.



End Points

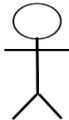
Menggambarkan akhir dari sebuah sistem.

New Swimlane

Swimlane

Menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan *activity*.

2. Use Case Diagram



An Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima dari sistem.



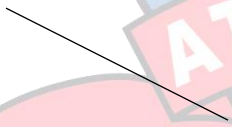
Use Case

Menggambarkan proses sistem (Kebutuhan sistem dari sudut pandang *user*).



Note

Menggambarkan dokumentasi dari *use case*.



Association Aktif

Menggambarkan bagaimana *actor* terlibat didalam *use case*.



Association Extend

Menggambarkan perluasan dari *use case* diagram arah panah tidak boleh kearah *extending use case*.



Association Include

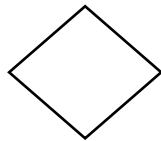
Menggambarkan pemanggilan *use case* oleh *use case* lain, arah panah tidak boleh kearah base atau *parent use case*.

3. Entity Relationship Diagram



Entity

Sebuah kelas dari orang, tempat, objek, kejadian dan sebagainya yang diperlukan untuk menangkap dan menyimpan data.



Relationship

Menggambarkan sehimpunan hubungan antara objek yang dibangun (*Relationship*).



Cardinality

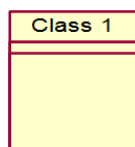
Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi, dilihat dari suatu kejadian atau banyak tidaknya hubungan antar entitas tersebut.



Garis Penghubung

Menghubungkan atribut dengan set entitas, dan set entitas dengan relationship set.

4. Class Diagram



Class

Penggambaran dari *class* name, atribut atau property atau data dan *method* atau *function* atau *behavior*.

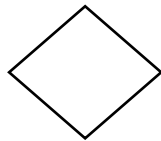
Association

Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bias satu arah atau lebih dari satu arah.



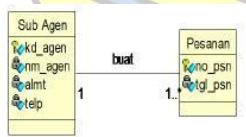
Agregation

Bentuk dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek lain.



Multiplicity

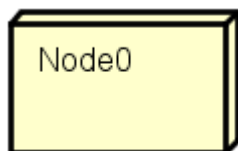
Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk objek-objek yang berpartisipasi.



5. Deployment Diagram

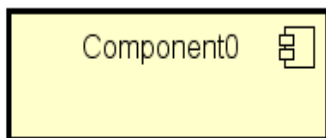
Node

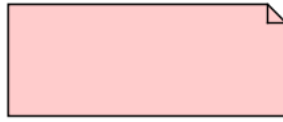
Menggambarkan infrastruktur apa saja yang ada pada sistem. Node digambarkan sebagai server, pc, dll



Component

Menggambarkan elemen –elemen yang terdapat pada node





Note

Digunakan untuk membuat keterangan atau komentar tambahan pada suatu elemen sehingga langsung terlampir pada sistem

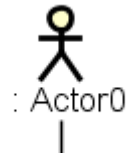


Communication

Sebagai penghubung antar node yang saling berinteraksi



6. Sequence Diagram



Actor

Digunakan sebagai Pengguna sistem/user



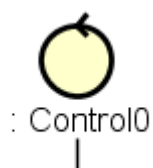
Entity

Digunakan untuk menggambarkan suatu informasi yang akan disimpan sistem



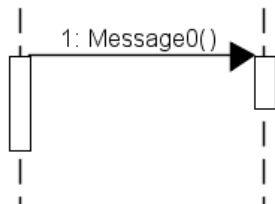
Boundary

Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar satu atau lebih actor dengan sistem



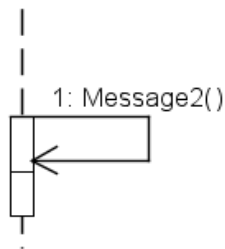
Control

Digunakan sebagai penghubung antara boundary dengan tabel



Object Message

Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar objek sesuai urutan kejadian.



Message to Self

Digunakan untuk menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Dokumen Keluaran Sistem Berjalan

Lampiran A - 1 NOTA.....	91
Lampiran A - 2 Laporan Penjualan.....	92

Lampiran B Dokumen Masukan Sistem Berjalan

Lampiran B- 1 Data Barang	93
Lampiran B- 2 Data Pelanggan.....	94
Lampiran B- 3 Data Pesanan	95

Lampiran C Rancangan Keluaran Sistem Usulan

Lampiran C - 1 Laporan Penjualan.....	96
Lampiran C - 2 Status Pesanan	96
Lampiran C - 3 Pesanan Pelanggan	97

Lampiran D Rancangan Masukan Sistem Berjalan

Lampiran D- 1 Barang	98
Lampiran D- 2 Pesanan.....	98
Lampiran D- 3 Pelanggan	99
Lampiran D- 4 Pembayaran	99
Lampiran D- 5 Pengiriman	100
Lampiran D- 6 Kota	101
Lampiran D- 7 Kategori.....	101

Lampiran E Surat Balasan

Lampiran E- 1 Surat Balasan	102
-----------------------------------	-----

Lampiran F Kartu Bimbingan

Lampiran F- 1 Kartu Bimbingan.....	103
------------------------------------	-----

Lampiran G Biodata Penulis

Lampiran G- 1 Biodata Penulis.....	104
------------------------------------	-----