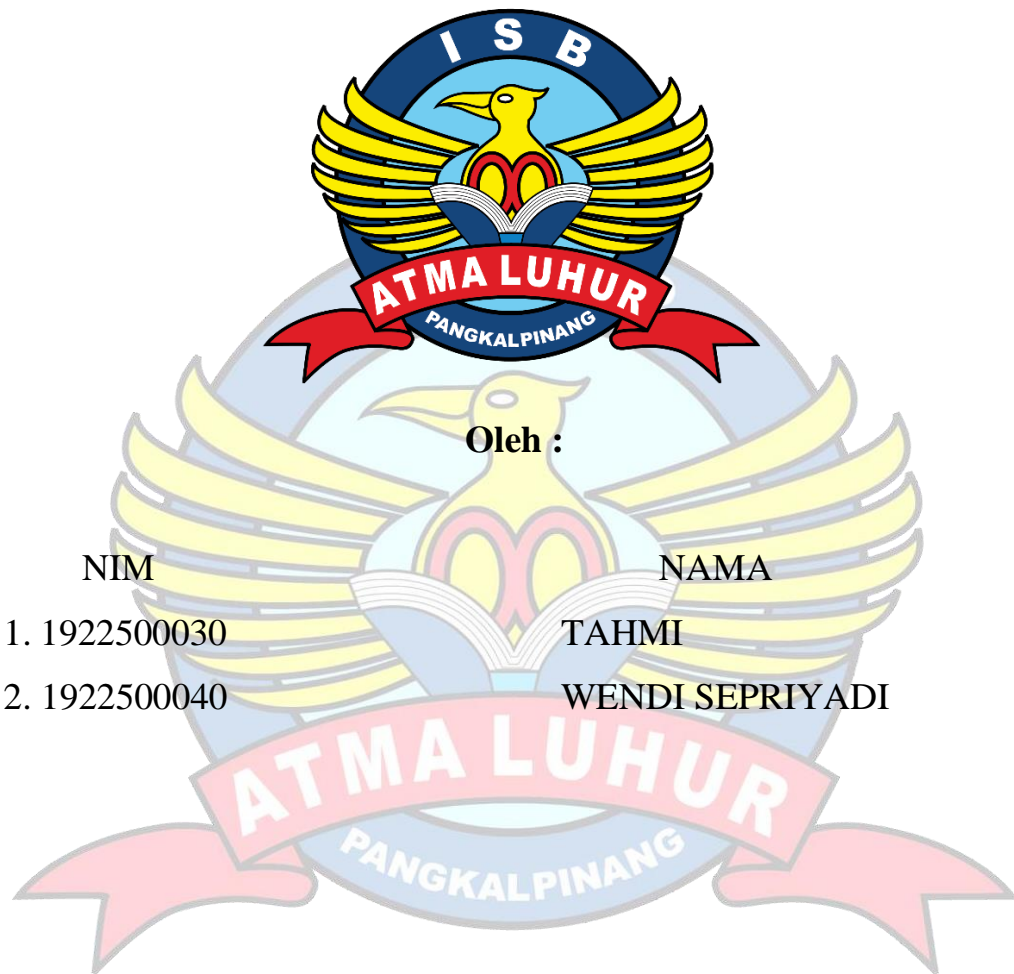


**SISTEM INFORMASI PENJUALAN AYAM GEPREK BANG
IJUL BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN MODEL FAST**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM	NAMA
1. 1922500030	TAHMI
2. 1922500040	WENDI SEPRIYADI

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
ISB ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2022/2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1922500030
Nama : TAHMI
2. NIM : 1922500040
Nama : WENDI SEPRIYADI

Judul KP : **Sistem Informasi Penjualan Ayam Geprek Bang Ijul
Berbasis Web 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, 31 Januari 2023

Nama

Tanda Tangan

1. TAHMI
2. WENDI SEPRIYADI





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

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : Sistem Informasi Penjualan Ayam Geprek Bang Ijul
Berbasis Website Menggunakan Model Fast

No.	NIM	NAMA
1.	1922500030	TAHMI
2.	1922500040	WENDI SEPRIYADI

Pangkalpinang, 31 Januari 2023

Menyetujui,
Pembimbing

Pembimbing Lapangan

Sarwindah, S.Kom,MM
NIDN 0212068601

Rizaldi

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. TAHMI (1922500030)
2. WENDI SEPRIYADI (1922500040)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 17 Oktober 2022 sampai dengan 31 Januari 2023 dengan baik.

Nama Instansi : Ayam Geprek Bang Ijul
Alamat : Desa Rukam, Kecamatan Jebus

Rukam, 31 Januari 2023
Pembimbing Praktek

A handwritten signature in blue ink is positioned to the left of a circular blue stamp. The stamp contains the text "AYAM GEPREK BANG IJUL" around the perimeter and a star in the center.

RIZALDI

ABSTRAK

Ayam Geprek Bang Ijul adalah warung ayam geprek yang berada di Desa Rukam Kecamatan Jebus. Proses Pencatatan data transaksi dan penjualan ayam geprek bang ijul masih manual yaitu masih dicatat memakai buku sehingga data rawan hilang. Oleh karena itu penulis bertujuan merancang sistem informasi untuk membantu memperluas jangkauan pasar dan mempermudah proses penjualan dalam bisnis usaha yang dilakukan pada Ayam Geprek Bang Ijul. Penelitian ini menggunakan model FAST dan menggunakan *tools UML* metode penelitian menggunakan berorientasi objek. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan Sistem Informasi Penjualan Ayam Geprek Bang Ijul agar membantu Pemilik usaha dalam melihat data transaksi yang telah terkomputerisasi dan mempermudah penjualan ayam geprek.

Kata Kunci : *FAST, UML, Ayam Geprek Bang Ijul*



ABSTRACTION

Bang Ijul Geprek Chicken is a geprek chicken stall located in Rukam Village, Jebus District. The process of recording transaction data and sales of geprek bang ijul chicken is still manual, that is, it is still recorded using a book so that data is prone to loss. Therefore the authors aim to design an information system to help expand market reach and facilitate the sales process in business ventures conducted at Bang Ijul Geprek Chicken. This research uses the FAST model and uses the tools of the UML method of research using directed objects. The result of this research is to produce a Bang Ijul Geprek Chicken Sales Information System to assist business owners in viewing transaction data that has been computerized and facilitate the sale of geprek chicken.

Keywords : FAST, UML, Ayam Geprek Bang Ijul



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang atas Rahmat-Nya, kami dapat menyelesaikan tugas penyusunan perancangan sistem informasi ini, yang merupakan pedoman kami untuk menambah wawasan dan ilmu untuk rencana kedepan dalam studi kami.

Dalam penyusunan ini, kami mengakui banyak kendala dalam hal-hal yang terkadang belum kami pahami, tapi dengan kekompakan dan kerja sama ini, kami

berharap hendaknya penyusunan laporan kuliah praktek yang kami beri judul “RANCANGAN SISTEM INFORMASI *E – COMMERCE* PENJUALAN PAKAIAN PADA AYAM GEPREK BANG IJUL”

Dalam penyusunan laporan kuliah praktek (KP) ini, penulis mendapat banyak bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa terima kasih banyak kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia-Nya kepada kita semua.
2. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan dalam bentuk moral maupun materi.
3. Bapak Drs. H. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M., M.BA., 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. Ibu Sarwindah, S.Kom., M.M., selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.
9. Bapak Rizaldi, selaku Pembimbing Lapangan

Pangkalpinang, 31 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACTION	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I 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 Metode Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Sistem	4
2.2 Informasi	4
2.3 Sistem Informasi.....	4
2.4 <i>Website</i>	5
2.5 <i>Model Framework for The Application of System Thinking (FAST)</i>	5
2.6 <i>UML (Unified Modelling Language)</i>	6
2.7 <i>XAMPP</i>	7
2.8 <i>PHP</i>	7
2.9 <i>MySql</i>	8
2.10 <i>Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek</i>	8
2.11 <i>Perancangan Berorientasi Obyek (Object Oriented Design)</i>	8
2.12 <i>Spesifikasi Basis Data</i>	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 ORGANISASI	13
3.1 Sejarah Ayam Geprek Bang Ijul.....	13
3.2 Struktur Organisasi	13
3.3 Tugas dan Wewenang.....	13
BAB IV PEMBAHASAN.....	14
4.1 Analisa sistem.....	14
4.2 Proses Bisnis.....	14
4.3 <i>Activity Diagram</i>	16
4.4 Analisa Masukan Dan Keluaran	20
4.5 <i>Use Case Diagram</i>	22
4.6 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	24
4.7 Desain Basis Data.....	29
4.7.1 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	29
4.7.2 Transformasi ERD ke LRS	30
4.7.3 LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	31
4.8 Tabel.....	32
4.9 Spesifikasi Basis Data	35
4.9 Rancangan Layar	41
4.10 <i>Sequence Diagram</i>	55
BAB V PENUTUP.....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Ayam Geprek Bang Ijul	13
Gambar 4. 1 Activity Diagram Pencatatan Data Menu Makanan	16
Gambar 4. 2 Activity Diagram Penjualan Langsung	17
Gambar 4. 3 Activity Diagram Penjualan Secara Tidak Langsung	18
Gambar 4. 4 Activity Diagram Cetak Laporan Penjualan	19
Gambar 4. 5 Use Case Diagram Admin	22
Gambar 4. 6 Use Case Diagram Pelanggan	23
Gambar 4. 7 Entity Relationship Diagram	29
Gambar 4. 8 Transformasi ERD ke LRS	30
Gambar 4. 9 LRS	31
Gambar 4. 10 Rancangan Layar Login Admin	41
Gambar 4. 11 Rancangan Layar Dashboard Admin	41
Gambar 4. 12 Rancangan Layar Menu Makanan	42
Gambar 4. 13 Halaman Tambah Menu	42
Gambar 4. 14 Rancangan Layar Edit Menu	43
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Entry Kategori	43
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Tambah Kategori	44
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Edit Kategori	44
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Kota	45
Gambar 4. 19 Rancangan Tambah Kota	45
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Edit Kota	46
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Lihat Pelanggan	46
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Edit Pelanggan	47
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Pesanan Pelanggan	47
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Pembayaran	48
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Pengiriman	48
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Laporan Penjualan	49
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Buat Akun	49
Gambar 4. 28 Rancangan Layar Login	50
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Halaman Utama	50
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Lihat Menu	51
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Keranjang	51
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Checkout	52
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran	53
Gambar 4. 34 Rancangan Layar Status Pesanan	53
Gambar 4. 35 Rancangan Layar Entry Kurir	54
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Login Admin	55

Gambar 4. 37 Sequence Diagram Entry Menu	56
Gambar 4. 38 Sequence Diagram Entry Kategori.....	57
Gambar 4. 39 Sequence diagram Lihat Pelanggan	58
Gambar 4. 40 Sequence Diagram Entry Pengiriman	59
Gambar 4. 41 Sequence Diagram Lihat Pesanan	60
Gambar 4. 42 Sequence Diagram Entry Kota.....	61
Gambar 4. 43 Sequence Diagram Pembayaran.....	62
Gambar 4. 44 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan	63
Gambar 4. 45 Sequence Diagram Buat Akun	64
Gambar 4. 46 Sequence Diagram Login.....	65
Gambar 4. 47 Sequence Diagram Lihat Menu.....	66
Gambar 4. 48 Sequence Diagram Entry Pesanan.....	67
Gambar 4. 49 Sequence Diagram Entry Konfirmasi Pembayaran.....	68
Gambar 4. 50 Sequence Diagram Lihat Status Pesanan	69
Gambar 4. 51 Sequence Diagram Entry Kurir	70



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Admin.....	32
Tabel 4. 2 Pelanggan	32
Tabel 4. 3 Pesanan.....	32
Tabel 4. 4 Pilih	32
Tabel 4. 5 Menu	33
Tabel 4. 6 Kategori.....	33
Tabel 4. 7 Pembayaran	33
Tabel 4. 8 Pengiriman	33
Tabel 4. 9 Kota.....	33
Tabel 4. 10 kurir	34
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Admin	35
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	35
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Pesanan	36
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Pilih	37
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Menu.....	37
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	38
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	38
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Kurir	39
Tabel 4. 19 Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	39
Tabel 4. 20 Spesifikasi Basis Data Kota.....	40



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A - 1 Nota	75
Lampiran A - 2 Laporan Penjualan.....	76
Lampiran B - 1 Menu Makanan.....	78
Lampiran B - 2 Data Pesanan.....	79

