

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN PADA TOKO  
PELANGI PANGKALPINANG BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN MODEL FAST  
LAPORAN KULIAH PRAKTEK**



Oleh :

NIM

1. 1722500144
2. 1922500095
3. 1922500004

NAMA

- ARIP BUDIMAN
- NAFILLA DONA
- EDO RENALDI

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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1722500144  
Nama : ARIP BUDIMAN
2. NIM : 1922500004  
Nama : EDO RENALDI
3. NIM : 1922500095  
Nama : NAFILLA DONA

Judul KP : **Sistem Informasi Penjualan pada Toko Pelangi Pangkalpinang 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 2022

Nama

1. ARIP BUDIMAN
2. NAFILLA DONA
3. EDO RENALDI





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

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi  
Program Studi : Sistem Informasi  
Jenjang Studi : Strata I  
Judul : **Sistem Informasi Penjualan pada Toko Pelangi Pangkalpinang berbasis Web Menggunakan Model Fast**

No.	NIM	NAMA
1.	1722500144	ARIP BUDIMAN
2.	1922500095	NAFILLA DONA
3.	1922500004	EDO RENALDI

Menyetujui,  
Pembimbing

Anisah, M.Kom  
NIDN. 0226078302

Pangkalpinang, 31 Januari 2023  
Pembimbing Lapangan

Adi

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom  
NIDN. 0219059501

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP


Dinyatakan Bahwa:

1. Arif Budiman (1722500144)
2. Nafilla Dona (1922500095)
3. Edo Renaldi (192220004)

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

Nama Instansi : TOKO PELANGI  
Alamat : Ramayana Dept. Store Pangkalpinang,  
Basement Blok C

Pangkalpinang, 31 Januari 2023

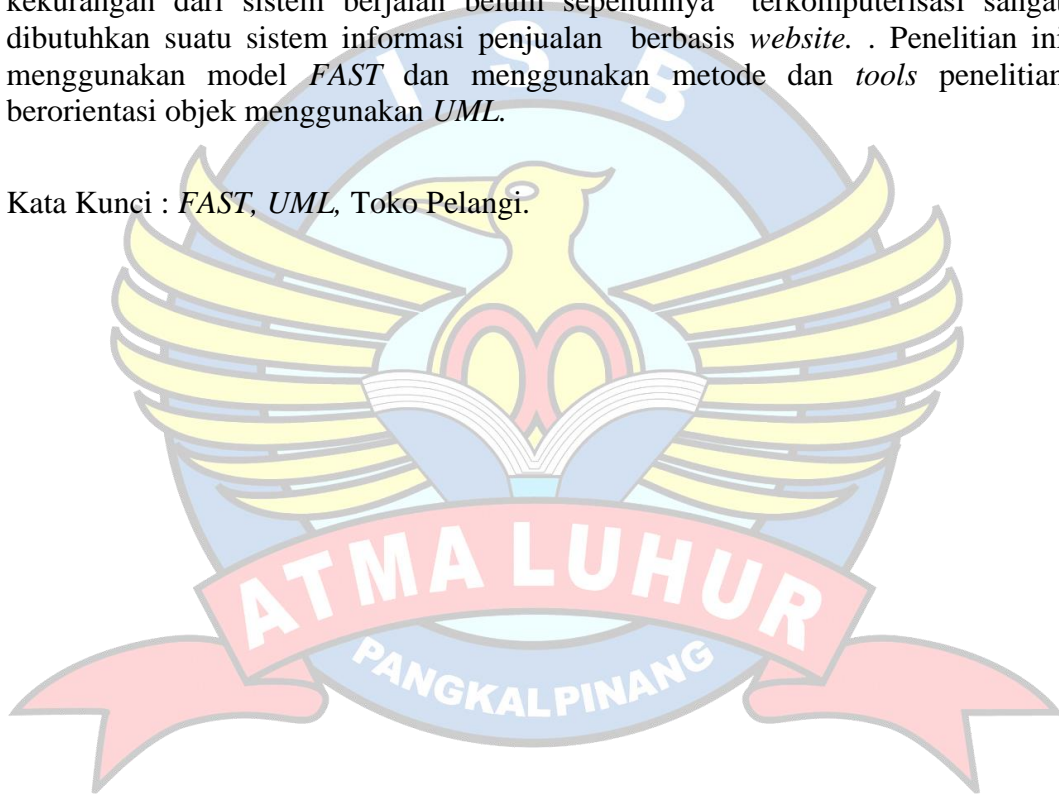


Adi

## ABSTRAK

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 barangtivitas dan efektivitas pengguna. Penjualan Baju pada Toko Pelangi 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 : *FAST*, *UML*, Toko Pelangi.





## 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 “SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN PADA TOKO PELANGI PANGKALPINANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL FAST”

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 H.S, yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, 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 Anisah., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing.

9. Bapak Adi, selaku Pembimbing Lapangan

Pangkalpinang, 31 Januari 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK</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> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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 .....	2
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	4
2.1 Sistem .....	4
2.2 Informasi .....	4
2.3 Sistem Informasi .....	4
2.4 Website .....	5
2.5 Model <i>Framework for The Application of System Thinking (FAST)</i> .....	5
2.6 UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ) .....	6
2.7 XAMPP .....	7
2.8 PHP .....	7
2.9 <i>MySql</i> .....	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
<b>BAB III ORGANISASI</b> .....	13
3.1 Sejarah Toko Pelangi .....	13
3.2 Struktur Organisasi .....	13
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	14
4.1 <i>Scope Definition</i> .....	14
4.2 <i>Problem Analysis</i> .....	14



4.2.2 <i>Activity Diagram</i> .....	16
4.2.3 Analisa Masukan Dan Keluaran.....	21
4.3 <i>Requirement Analysis</i> .....	25
4.3.1 Identifikasi Kebutuhan .....	25
4.3.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	28
4.3.3 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> .....	30
4.4 <i>Logical Design</i> .....	36
4.4.1 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	36
4.4.2 Transformasi ERD ke LRS .....	37
4.4.3 LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ) .....	38
4.4.4 Tabel.....	39
4.4.5 Spesifikasi Basis Data .....	40
4.5 <i>Physical Design</i> .....	46
4.5.1 Rancangan Layar.....	46
4.5.2 <i>Sequence Diagram</i> .....	60
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	64
5.1 Kesimpulan .....	64
5.2 Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	65
<b>LAMPIRAN</b> .....	67



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 4. 1 Activity Diagram Pencatatan Data Barang .....	16
Gambar 4. 2 Activity Diagram Pencatatan Data Pelanggan .....	17
Gambar 4. 3 Activity Diagram Penjualan Langsung .....	18
Gambar 4. 4 Activity Diagram Penjualan Secara Tidak Langsung .....	19
Gambar 4. 5 Activity Diagram Cetak Laporan Penjualan .....	20
Gambar 4. 6 Use Case Diagram Admin .....	28
Gambar 4. 7 Use Case Diagram Pelanggan .....	29
Gambar 4. 8 Entity Relationship Diagram .....	36
Gambar 4. 9 Transformasi ERD ke LRS .....	37
Gambar 4. 10 LRS .....	38
Gambar 4. 11 Rancangan Layar Login Admin .....	46
Gambar 4. 12 Rancangan Layar Dashboard Admin .....	46
Gambar 4. 13 Rancangan Layar Barang .....	47
Gambar 4. 14 Halaman Tambah Barang .....	47
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Edit Barang .....	48
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Entry Kategori .....	48
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Tambah Kategori .....	49
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Edit Kategori .....	49
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Kota .....	50
Gambar 4. 20 Rancangan Tambah Kota .....	50
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Edit Kota .....	51
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Lihat Pelanggan .....	51
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Edit Pelanggan .....	52
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Pesanan Pelanggan .....	52
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Pembayaran .....	53
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Pengiriman .....	53
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Laporan Penjualan .....	54
Gambar 4. 28 Rancangan Layar Buat Akun .....	55
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Login .....	55
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Halaman Utama .....	56
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Lihat Barang .....	56
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Keranjang .....	57
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Checkout .....	58
Gambar 4. 34 Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran .....	59
Gambar 4. 35 Rancangan Layar Status Pesanan .....	59
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Login Admin .....	60
Gambar 4. 37 Sequence Diagram Entry Barang .....	61
Gambar 4. 38 Sequence Diagram Entry Kategori .....	62
Gambar 4. 39 Sequence diagram Lihat Pelanggan .....	63
Gambar 4. 46 Sequence Diagram Login .....	<b>64.</b>



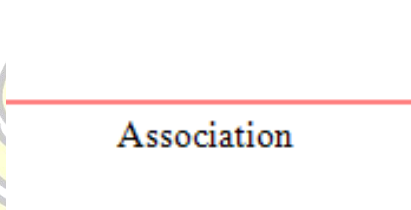
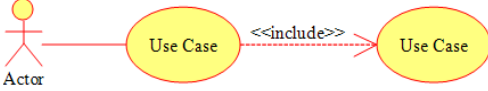
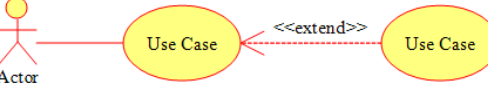
## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 4. 1 Admin.....	39
Tabel 4. 2 Pelanggan.....	39
Tabel 4. 3 Pesanan.....	39
Tabel 4. 4 Pilih.....	39
Tabel 4. 5 Barang.....	39
Tabel 4. 6 Kategori.....	40
Tabel 4. 7 Pembayaran.....	40
Tabel 4. 8 Pengiriman.....	40
Tabel 4. 9 Kota.....	40
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	41
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	41
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	42
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Barang.....	43
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	43
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	44
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	45
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Kota.....	45



## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol *Use Case Diagram*

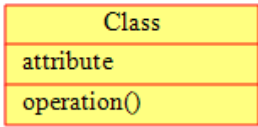
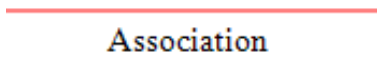
No	Simbol	Keterangan
1		<p><b>Use case</b> Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
2		<p><b>Actor</b> Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.</p>
3		<p><b>Association</b> Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan <i>use case</i> atau <i>use case</i> dengan <i>use case</i>.</p>
4		<p><b>Include</b> Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.</p>
5		<p><b>Extend</b> Menunjukkan suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.</p>

## 2. Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		<b>Initial Node</b> Merupakan simbol untuk memulai <i>Activity diagram</i> .
2		<b>Activity Final Node</b> Merupakan simbol untuk mengakhiri <i>Activity diagram</i> .
3		<b>Swimline</b> Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan <i>actor</i> .
4		<b>Activity</b> <i>Activity</i> juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.
5		<b>Transition</b> Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara <i>activity</i> .
6		<b>Decision</b> Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.
7		<b>Fork (Percabangan)</b> Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.
8		<b>Join (Penggabungan)</b> Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

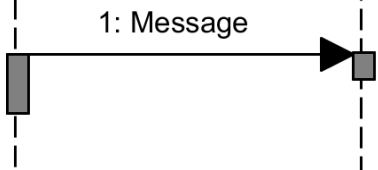
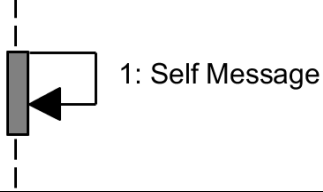



### 3. Simbol Class Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		<p><b>Class</b> Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.</p>
2		<p><b>Association</b> Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>class</i>.</p>

### 4. Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		<p><b>Actor</b> Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.</p>
2		<p><b>Boundary</b> Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.</p>
3		<p><b>Control</b> Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.</p>
4		<p><b>Entity</b> Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>

5		<p><b>Message</b> Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
6		<p><b>Self Message</b> Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.</p>
7		<p><b>Loop Message</b> Menggambarkan dengan sebuah <i>frame</i> dengan label <i>loop</i> dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan.</p>



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A - 1 Nota .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran A - 2 Laporan Penjualan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran B - 1 Data Barang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran B - 2 Data Pelanggan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran B - 3 Data Pesanan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran B - 4 Data Pembayaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran B - 5 Data Pengiriman .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran E - 1 Kartu Konsultasi Dosen Pembimbing .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran E - 2 Kartu Konsultasi Pembimbing Praktek .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

