

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS  
WEB PADA DAPUR IME PANGKALPINANG  
MENGUNAKAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**



**ARDO JORDI SETIAWAN**

**1922500023**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2023**

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS  
WEB PADA DAPUR IME PANGKALPINANG  
MENGUNAKAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**

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



**ARDO JORDI SETIAWAN  
1922500023**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2023**

## LEMBAR PERNYATAAN

### LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922500023  
Nama : Ardo Jordi Setiawan  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : RANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PENJUALAN BERBASIS WEB PADA DAPUR IME  
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL  
FAST

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi 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, 14 Juli 2023

  
Ardo Jordi Setiawan

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA DAPUR IME PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL  
FAST

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ardo Jordi Setiawan**  
1922500023

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 25 Juli 2023

Anggota Penguji



**Fitriyani, M.Kom**  
NIDN. 0220028501

Kaprosid Sistem Informasi



**Supardi, M.Kom**  
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing



**Yuyi Andrika, M.Kom**  
NIDN. 0227108001

Ketua Penguji



**Bambang Adiwidoto, M.Kom**  
NIDN. 0216107102

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 01 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR



**Ellya Helmod, M.Kom**  
NIDN. 0201027901

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah atas rahmat tuhan yang Maha Esa Allah SWT, berkat seluruh rahmat dan kurnia-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi ini.

Pada kesempatan ini juga tak lupa penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak baik terlibat secara langsung maupun tidak terlibat dalam proses penyusunan skripsi penulis ini. Terimakasih yang sebesar-besarnya diberikan kepada:

1. Allah SWT, pencipta alam semesta yang telah memberikan nikmat dan rahmatnya sehingga dapat memberikan kemudahan dan kelancaran.
2. Kedua orang tua, yang telah bekerja keras untuk mencukupi segala kebutuhan hidup penulis selama kuliah, terimakasih untuk setiap tetes keringat yang ayah dan ibu korbakan. Terimakasih atas dukungan dan nasihatnya.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc. ,selaku Rektor ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Supardi, M.kom, selaku ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Ibu yuyi Andrika, M.kom, selaku dosen pembimbing skripsi.
8. Kepada seluruh dosen ISB Atmaluhur Pangkalpinang yang telah memberikan ilmu yang sangat berguna bagi penulis.
9. Bapak Edi Afrika, selaku pemilik Dapur Ime Pangkalpinang.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan di ISB Atmaluhur Pangkalpinang, dalam masa pembekalan pengetahuan dan semua pihak yang tidak bisa penulis

sebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas kekurangan dan keterbatasan yang terdapat dalam skripsi ini. Semua kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.



## ABSTRAKSI

Dapur Ime Pangkalpinang merupakan usaha yang bergerak pada bidang penjualan makanan dan minuman. Permasalahan yang terdapat pada Dapur Ime pangkalpinang yaitu penjualan yang masih dilakukan secara manual serta proses pendataan dan pembuatan laporan. Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis bertujuan untuk membuat suatu sistem informasi berbasis web yang dapat membantu pembeli dengan penjual dalam proses transaksi produk makanan serta memudahkan penjual dalam proses pendataan produk makanan dan laporan penjualan. Metode penelitian yang penulis pakai menggunakan *fast* karena dapat menghasilkan sistem informasi dalam waktu singkat dan kualitas yang terbaik, lebih fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan standar serta dapat dikembangkan. Hasil rancangan sistem informasi berbasis web pada Dapur Ime pangkalpinang ini memberikan kemudahan dalam proses penjualan.

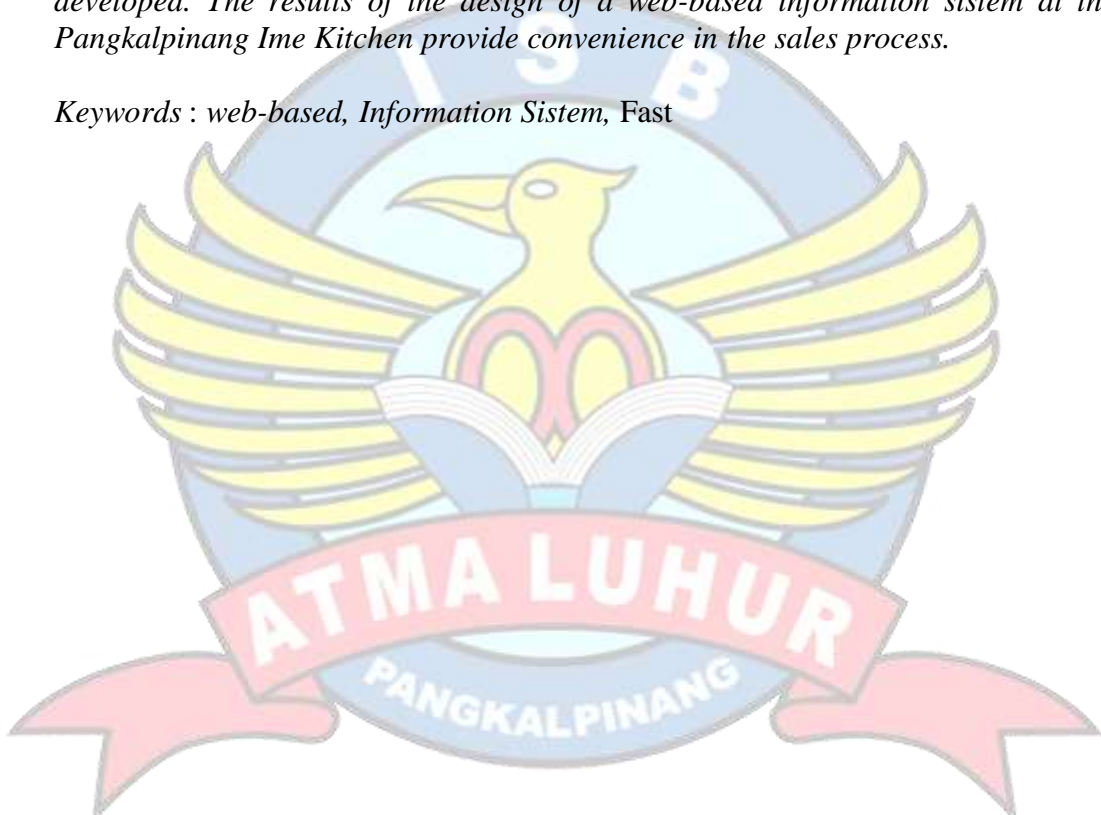
**Kata Kunci :** *berbasis web, Sistem Informasi, Fast*



## **ABSTRACTION**

*Kitchen Ime Pangkalpinang is a business engaged in the sale of food and beverages. The problems found in the Pangkal Pinang Ime Kitchen are sales that are still done manually as well as the process of data collection and report generation. Given these problems, the authors aim to create a web-based information sistem that can help buyers and sellers in the transaction process of food products and facilitate sellers in the process of collecting data on food products and sales reports. The research method that the author uses is fast because it can produce an information sistem in the shortest time and of the best quality, is more flexible so that it can be adjusted to standards and can be developed. The results of the design of a web-based information sistem at the Pangkalpinang Ime Kitchen provide convenience in the sales process.*

*Keywords : web-based, Information Sistem, Fast*





## 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>ABSTRAKSI.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACTION.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
2.1 Konsep Sistem Informasi .....	5
2.1.1 Sistem.....	5
2.1.2 Informasi .....	5
2.1.3 Sistem Informasi .....	5
2.2 Website .....	5
2.3 Penjualan .....	6
2.4 E-commerce.....	6
2.5 Internet .....	6
2.6 Unified Modeling Language (UML).....	6
2.7 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	7
2.8 Hypertext Preprocessor (PHP).....	7
2.9 XAMPP .....	7
2.10 Penelitian Terdahulu .....	7
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>10</b>
3.1 Model Pengembangan Sistem Informasi.....	10
3.1.1 Scope Definition .....	10
3.1.2 Problem analysis .....	10

3.1.3	<i>Requirements Analysis</i> .....	10
3.1.4	<i>Logical Design</i> .....	10
3.1.5	<i>Physical Design</i> .....	11
3.1.6	<i>Construction and Testing</i> .....	11
3.2	Metode Penelitian Pengembangan Sistem.....	11
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem .....	11
3.3.1	<i>Activity Diagram</i> .....	11
3.3.2	<i>Use Case Diagram</i> .....	11
3.3.3	<i>Deployment Diagram</i> .....	11
3.3.4	<i>Squence Diagram</i> .....	11
3.3.5	<i>Class Diagram</i> .....	12
3.3.6	<i>Package Diagram</i> .....	12
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN</b> .....	<b>13</b>
4.1	Tinjauan Organisasi .....	13
4.1.1	Sejarah Dapur Ime Pangkalpinang .....	13
4.1.2	Struktur Organisasi .....	13
4.1.3	Tugas dan Wewenang.....	13
4.2	Analisa Proses Bisnis Sistem Berjalan.....	14
4.3	<i>Activity Diagram</i> .....	15
4.3.1	Proses Pendataan Pelanggan .....	15
4.3.2	Proses Pendataan produk makanan.....	16
4.3.3	Proses Penjualan Makanan Secara Langsung.....	17
4.3.4	Proses Penjualan COD .....	18
4.3.5	Proses Pembuatan Laporan Penjualan .....	19
4.4	Analisa Keluaran .....	20
4.5	Analisa Masukan .....	21
4.6	Identifikasi Kebutuhan.....	22
4.7	<i>Package Diagram</i> .....	25
4.8	<i>Use Case Diagram</i> .....	26
4.8.1	<i>Use Case Admin</i> .....	26
4.8.2	<i>Use Case Diagram Pelanggan</i> .....	27
4.9	Deskripsi <i>Use Case</i> .....	28
4.9.1	Deskripsi <i>Use Case Admin</i> .....	28
4.9.2	Deskripsi <i>Use Case Pelanggan</i> .....	30

4.10	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	33
4.11	<i>Tranformasi ERD ke LRS</i> .....	34
4.12	<i>Logical Record Structure (LRS)</i> .....	35
4.13	Tabel .....	36
4.14	Spesifikasi Basis Data.....	37
4.15	Rancangan Antar Muka .....	42
4.16	Rancangan Layar .....	44
4.17	<i>Sequence Diagram</i> .....	51
4.18	<i>Deployment Diagram</i> .....	58
4.19	<i>Class Diagram</i> .....	59
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>60</b>
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>63</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur organisasi .....	13
Gambar 4. 2 Proses Pendataan Data Pelanggan .....	15
Gambar 4. 3 Proses Pendataan Produk Makanan .....	16
Gambar 4. 4 Proses Penjualan Makanan Secara Langsung .....	17
Gambar 4. 5 Proses Penjualan COD .....	18
Gambar 4. 6 Proses Pembuatan Laporan Penjualan.....	19
Gambar 4. 7 Package Diagram .....	25
Gambar 4. 8 Use Case Admin .....	26
Gambar 4. 9 Use case diagram pelanggan.....	27
Gambar 4. 10 Entity Diagram Relationship.....	33
Gambar 4. 11 Tranformasi ERD ke LRS .....	34
Gambar 4. 12 Logical Record Structure (LRS) .....	35
Gambar 4. 13 Rancangan Layar Login Admin .....	44
Gambar 4. 14 Rancangan Layar Utama Admin.....	45
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Data Pelanggan .....	45
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Kategori Makanan.....	46
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Makanan .....	46
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Pemesanan .....	47
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Pembayaran .....	47
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	48
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Register Pelanggan.....	48
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Login Pelanggan .....	49
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Lihat Produk Makanan .....	49
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Entry Pemesanan .....	50
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Entry Pembayaran .....	50
Gambar 4. 26 Rancangan Lihat Pemesanan .....	51
Gambar 4. 27 Sequence Diagram Login Admin.....	51
Gambar 4. 28 Sequence Diagram Lihat Data Pelanggan .....	52
Gambar 4. 29 Sequence Diagram Entry Makanan.....	52
Gambar 4. 30 Sequence Diagram Entry Kategori Makanan .....	53
Gambar 4. 31 Sequence Diagram Lihat Data Pemesanan.....	53
Gambar 4. 32 Sequence Diagram Lihat Pembayaran .....	54
Gambar 4. 33 Sequence Diagram Pengiriman.....	54
Gambar 4. 34 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	55
Gambar 4. 35 Sequence Diagram Register Pelanggan.....	55
Gambar 4. 36 Sequence Diagram Login Pelanggan .....	56
Gambar 4. 37 Sequence Diagram Lihat Makanan.....	56
Gambar 4. 38 Sequence Diagram Entry Pemesanan.....	57
Gambar 4. 39 Sequence Diagram Enrty Pembayaran .....	57
Gambar 4. 40 Sequence Diagram Lihat Pemesanan .....	58
Gambar 4. 41 Deployment Diagram.....	58
Gambar 4. 42 Class Diagram.....	59

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Admin.....	36
Tabel 4. 2 Tabel Pelanggan .....	36
Tabel 4. 3 Tabel Pemesanan.....	36
Tabel 4. 4 Tabel Makanan.....	36
Tabel 4. 5 Tabel Kategori.....	37
Tabel 4. 6 Tabel Pembayaran .....	37
Tabel 4. 7 Tabel Pengiriman.....	37
Tabel 4. 8 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin .....	38
Tabel 4. 9 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	38
Tabel 4. 10 Tabel Spesifikasi Basis Data Makanan.....	39
Tabel 4. 11 Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori Makanan.....	39
Tabel 4. 12 Tabel Spesifikasi Basis Data Makanan.....	40
Tabel 4. 13 Tabel Spesifikasi Basis Data Pemesanan.....	40
Tabel 4. 14 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran .....	41
Tabel 4. 15 Tabel Spesifikasi Basis Data Pengiriman .....	41



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A- 1 Nota Pembayaran .....	64
Lampiran A- 2 Laporan Penjualan.....	64
Lampiran B- 1 Data makanan.....	64
Lampiran B- 2 Data Pelanggan.....	64
Lampiran B- 3 Data Pemesanan .....	64
Lampiran C- 1 Laporan Penjualan.....	64
Lampiran D- 1 Data Pelanggan .....	64
Lampiran D- 2 Data Makanan .....	64
Lampiran D- 3 Pengiriman.....	64
Lampiran D- 4 Data Kategori.....	64
Lampiran D- 5 Data Pembayaran .....	64
Lampiran D- 6 Pemesanan .....	64
Lampiran E Surat Balasan Riset .....	79
Lampiran F Kartu Bimbingan.....	81
Lampiran G Surat Keterangan Hasil Deteksi Plagiasi .....	83
Lampiran H Biodata Penulis Skripsi.....	85



## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*



**Start Point / Awal** adalah simbol yang menyatakan awal dari aktifitas.



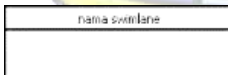
**End Point / Final** adalah simbol yang menyatakan akhir dari aktifitas.



**Activit / Aktivitas** adalah simbol yang menggambarkan aktifitas yang dilakukan pada sistem.



**Decision / Percabangan** adalah simbol dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu .



**Swimlane** menggambarkan pembagian pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

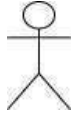


**Join / Penggabungan** adalah simbol penggabungan lebih dari satu aktivitas.



**Transition State** menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.

### Simbol Use Case Diagram



**Actor** menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).

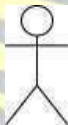


**Use Case** menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

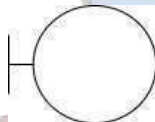


**Associations** menggambarkan hubungan antara *actor* dan *use case*.

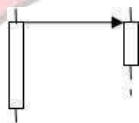
### Simbol Sequence Diagram



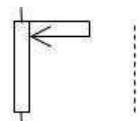
**Actor** menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



**Boundary** menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



**Object Message** menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



**Message to Self** menggambarkan pesan atau hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.





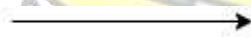
**Object** menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



**Control** mengatur aliran dari informasi untuk sebuah scenario.

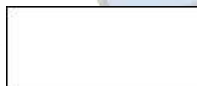


**Entity** adalah simbol yang digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan dan biasanya untuk menangani informasi yang akan disimpan.

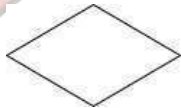


**Message** adalah simbol yang digunakan untuk spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

### Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)



**Entitas** merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangan perlu disimpan di basis data.

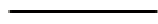


**Relationship** merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas



**Garis** yang menghubungkan entitas dengan relationship.

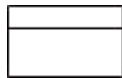
### Simbol Class Diagram



**Generaliziaton** Hubungan dimana objek anak (*descendant*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasanya objek induk (*ancestor*).



**Nary Association** Upaya untuk menghindari asosiasi yang lebih menjadi 2 objek.



**Class** Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut sert operasi yang sama.



**Collaboration** Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilak suatu hasil yang terukur bagi sebuah actor.

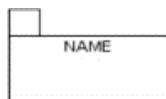


**Realiazantion** Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

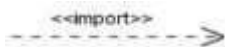


**Dependency** Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu sistem mandiri (*independent*) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padan elemen yang tidak mandiri.


### Simbol Package Diagram



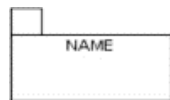
**Package** merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih komponen.



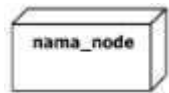
**Import** Suatu *dependency* yang mengindikasikan ini tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.

 *Access* Suatu *dependency* yang ngindikasikan tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada sumber paket.

### Simbol *Deployment Diagram*



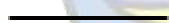
*Package* merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih komponen.



*Node* merupakan Node biasa mengacu pada (*hardware*), perangkat lunak yang tidak di buat sendiri (*software*), jika didalam node disertakan komponen yang lebih didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.



*Dependency* merupakan kebergantungan yang arah panah node yang dipakai.



*Link* merupakan *link* menggunakan relasi antar node.

