

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEMBAKO PADA TOKO
ARSYIL BERBASIS WEB DENGAN MODEL *FAST***



DIMAS NISSAR REYHAN

1922500025

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

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEMBAKO PADA TOKO
ARSYIL BERBASIS WEB DENGAN MODEL *FAST***

SKRIPSI

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



Oleh :

DIMAS NISSAR REYHAN

1922500025

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 1922500025

Nama : Dimas Nissar Reyhan

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Judul Skripsi : **SISTEM INFORMASI PENJUALAN
SEMBAKO PADA TOKO ARSYIL
BERBASIS WEB DENGAN MODEL FAST**

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, 17 Juli 2023



Dimas Nissar Reyhan

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

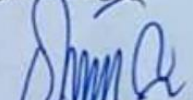
**SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEMBAKO PADA TOKOARSYIL
BERBASIS WEB DENGAN MODEL FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dimas Nissar Reyhan
1922500025**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 20 Juli 2023

Anggota Penguji


**Sarwindah, S.Kom., M.M
NIDN. 0212068601**

Kaprodi Sistem Informasi

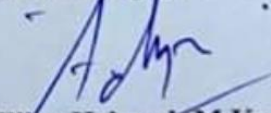

**Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501**



Dosen Pembimbing


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

Ketua Penguji


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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Juli 2023

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


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



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEMBAKO PADA TOKO ARSYIL BERBASIS WEB DENGAN MODEL FAST”. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi 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 pula bahwa laporan Skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di Dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM., MBA., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi dan Dosen Pembimbing Skripsi.
8. Bapak Fajri Haitami selaku Pemilik Toko ARSYIL.

9. Orang tua penulis, Bapak Basar dan Ibu Annisia yang selalu memberikan *support*, kasih sayang, doa, nasehat, serta atas kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugrah terbesar dalam hidup, penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.
10. Terima kasih kepada Agustina, yang selalu menemani dalam suka maupun duka, yang selalu mendengarkan keluh kesah saya, dan selalu memberikan dukungan terhadap saya. Terima kasih karena sudah bersedia menemani dan mendukung saya hingga saat ini.
11. Teman – teman seperjuangan dalam mengerjakan laporan skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus dan ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikan skripsi ini. Jika dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan pembacanya.

Pangkalpinang, 17 Juli 2023

ATMA LUHUR

Penulis

PANGKALPINANG

ABSTRACT

Arsyil shop is a basic food shop engaged in sales of groceries. The Arsyil shop was built or formed in 2019. This shop is located on Melangir Street, Bukit Merapin, Kec. Pangkalpinang city gate. This shop is currently using a manual sales system or by using handwritten pen and paper. And the sales results are calculated, the data is collected manually by the owner. And from these constraints, a web-based information system was created, so that the work carried out by the owner runs neatly and the data in and out of sales is clearer. Therefore, it makes data collection of incoming goods easier, faster, and more effective. The web that was created can only be accessed by employees and owners of the Arsyil Store.

Keywords: Arsyil shop, sales, groceries, Fast model.



ABSTRAKSI

Toko Arsyil adalah toko sembako yang bergerak di bidang penjualan sembako. Toko Arsyil di bangun atau di bentuk pada tahun 2019. Toko ini berlamatkan di jalan Melangir, Bukit Merapin Kec. Gerunggang Kota Pangkalpinang. Toko ini sekarang ini menggunakan sistem penjualan manual atau dengan menggunakan tulis tangan pena dan kertas, Dan hasil penjualan yang dihitung, dilakukan pendataan secara manual oleh pemilik. Dan dari kendalatersebut, dibuatlah sistem informasi berbasis web, agar pekerjaan yang di lakukan pemilik berjalan rapi dan data keluar masuknya penjualan lebih jelas. Maka dari itu menghasilkan pendataan barang masuk menjadi lebih mudah, cepat, serta efektif. Web yang di buat tersebut hanya dapat di akses oleh karyawan dan pemilik Toko Arsyil.

Kata Kunci : Toko Arsyil, penjualan, sembako, *model Fast*.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SIMBOL	xivi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan manfaat penelitian.....	2
1.5 Sistematika Penelitian	2
BAB II LANDASANTEORI	4
2.1 Sistem informasi.....	4
2.2 Penjualan.....	4
2.3 Sembako.....	4
2.4 Berbasis web	4
2.5 Model FAST.....	5
2.6 Metode Berorientasi Objek	5
2.7 Tools Alat Bantu Pengembangan Sistem	5
2.7.1 Unified Modeling Language (UML)	5
2.7.2 Diagram – Diagram UML.....	6
2.7.3 EntityRelationship Diagram(ERD)	7
2.7.4 Transformasi ERD ke LRS	7
2.7.5 LRS (Logical Record Structure).....	7

2.7.6	Tabel.....	8
2.7.8	Spesifikasi Basis Data	8
2.8	Penelitian Terdahulu	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		14
3.1	Model Pengembangan Sistem Informasi	14
3.2	Metode Pengembangan Sistem	15
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	15
3.4	Kerangka Penelitian	17
BAB IV PEMBAHASAN.....		18
4.1	Analisa Proses Bisnis	18
4.1	Activitydiagram	19
4.3	Analisa Keluaran.....	24
4.4	Analisa Masukan.....	25
4.5	Identifikasi Kebutuhan	27
4.6	Package Diagram	28
4.6.1	Use Case Diagram	28
4.7	Rancangan Sistem Usulan.....	32
4.7.1	EntityRelationship Diagram (ERD)	32
4.7.2	Transformasi ERD ke Logical Record Structure (LRS)	33
4.7.3	Logical Record Structure (LRS).....	34
4.7.4	Tabel.....	35
4.7.5	Spesifikasi Basis Data	36
4.10.1.1	Rancangan Antar Muka	41
4.11	Class Diagram	43
4.12	Deployment Diagram	44
4.13	Struktur Tampilan.....	44
4.14	Physical Design (Desain Fisik)	45
4.14.1	Rancangan Layar	45
4.15	Sequence Diagram.....	57
BAB V PENUTUP.....		63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64

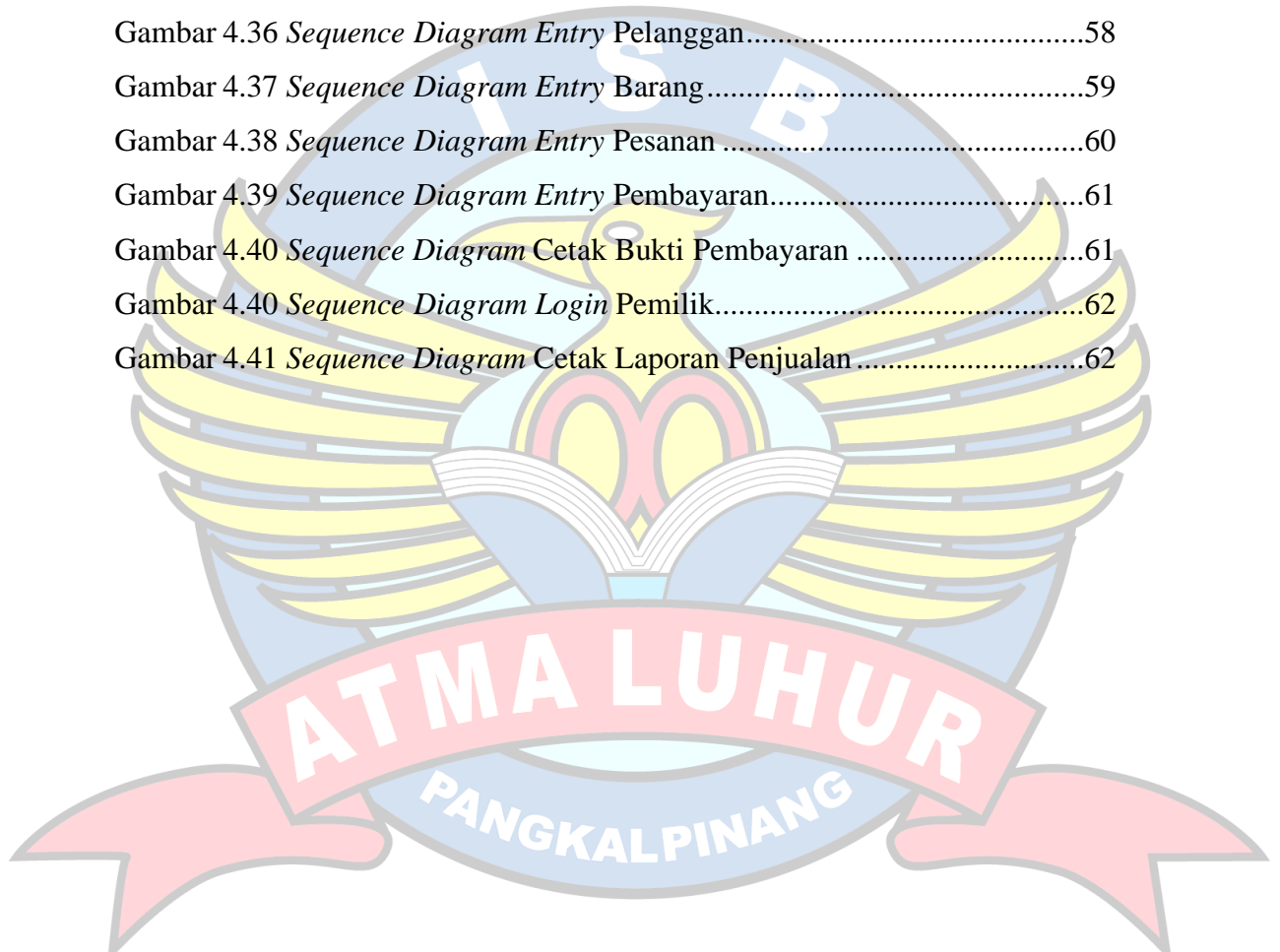
LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN	66
LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	69
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	72
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	75
LAMPIRAN E DOKUMEN TEMPAT RISET.....	79



DAFTAR GAMBAR

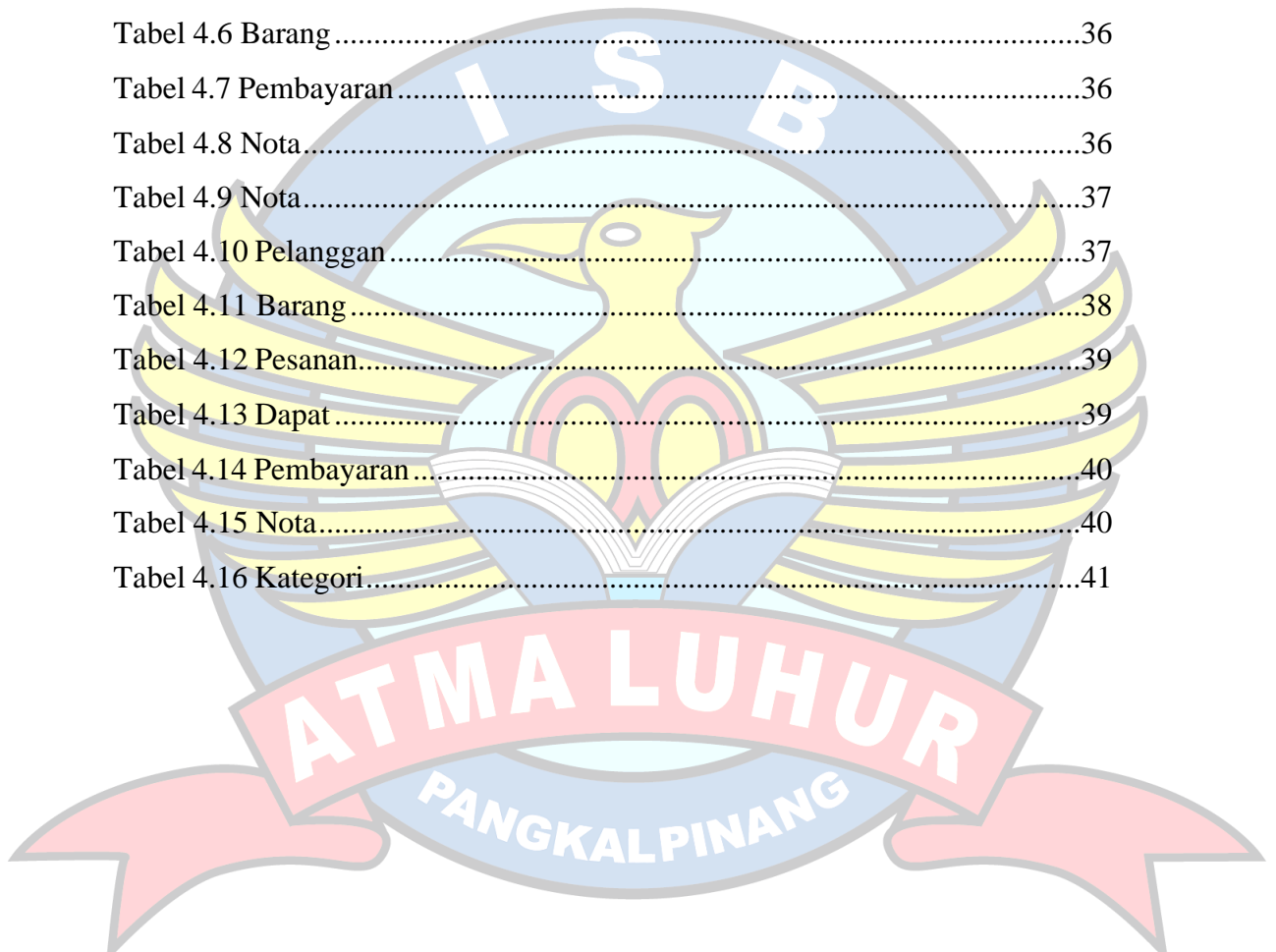
Gambar 3.1 Model FAST	14
Gambar 3.2 Kerangka Penelitian.....	17
Gambar 4.1 Activity Diagram Proses bisnis Pelanggan	19
Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Bisnis Pembayaran	20
Gambar 4.3 Activity Diagram Proses Bisnis Pengecekan Barang	21
Gambar 4.4 Activity Diagram Proses Bisnis Pengecekan Barang	22
Gambar 4.5 Activity proses Bisnis Laporan penjualan.....	23
Gambar 4.6 package Diagram.....	28
Gambar 4.7 Use Case Diagram Karyawan.....	28
Gambar 4.8 Use Case Diagram Pemilik.....	29
Gambar 4.9 ERD.....	32
Gambar 4.10 Transformasi ERD ke LRS.....	33
Gambar 4.11 LRS.....	34
Gambar 4.13 <i>Class Diagram</i>	43
Gambar 4.14 <i>Deployment Diagram</i>	44
Gambar 4.15 Struktur Diagram.....	44
Gambar 4.16 Rancangan Layar Login.....	45
Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>Dashboard</i> Karyawan	45
Gambar 4.18 Rancangan Layar Tampil Pelanggan	46
Gambar 4.19 Rancangan Layar Tambah Pelanggan	46
Gambar 4.20 Rancangan Layar Edit Pelanggan	47
Gambar 4.21 Rancangan Layar Tampil Barang	47
Gambar 4.22 Rancangan Layar Tambah Barang.....	48
Gambar 4.23 Rancangan Layar Edit Barang	48
Gambar 4.24 Rancangan Layar Tampil Kategori.....	49
Gambar 4.25 Rancangan Layar Tambah Kategori	49
Gambar 4.26 Rancangan Layar Edit Kategori.....	50
Gambar 4.27 Rancangan Layar Tampil Pesanan.....	50
Gambar 4.28 Rancangan Layar Pesanan Baru	51

Gambar 4.29 Rancangan Layar Detail Pesanan.....	52
Gambar 4.30 Rancangan Layar Pembayaran.....	53
Gambar 4.31 Rancangan Layar Detail Pembayaran.....	54
Gambar 4.32 Rancangan Layar Cetak Nota.....	55
Gambar 4.33 Rancangan Layar <i>Dashboard</i> Pemilik.....	55
Gambar 4.34 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	56
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Login Karyawan.....	57
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pelanggan.....	58
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Entry Barang.....	59
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan.....	60
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	61
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Bukti Pembayaran.....	61
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Login Pemilik.....	62
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan.....	62



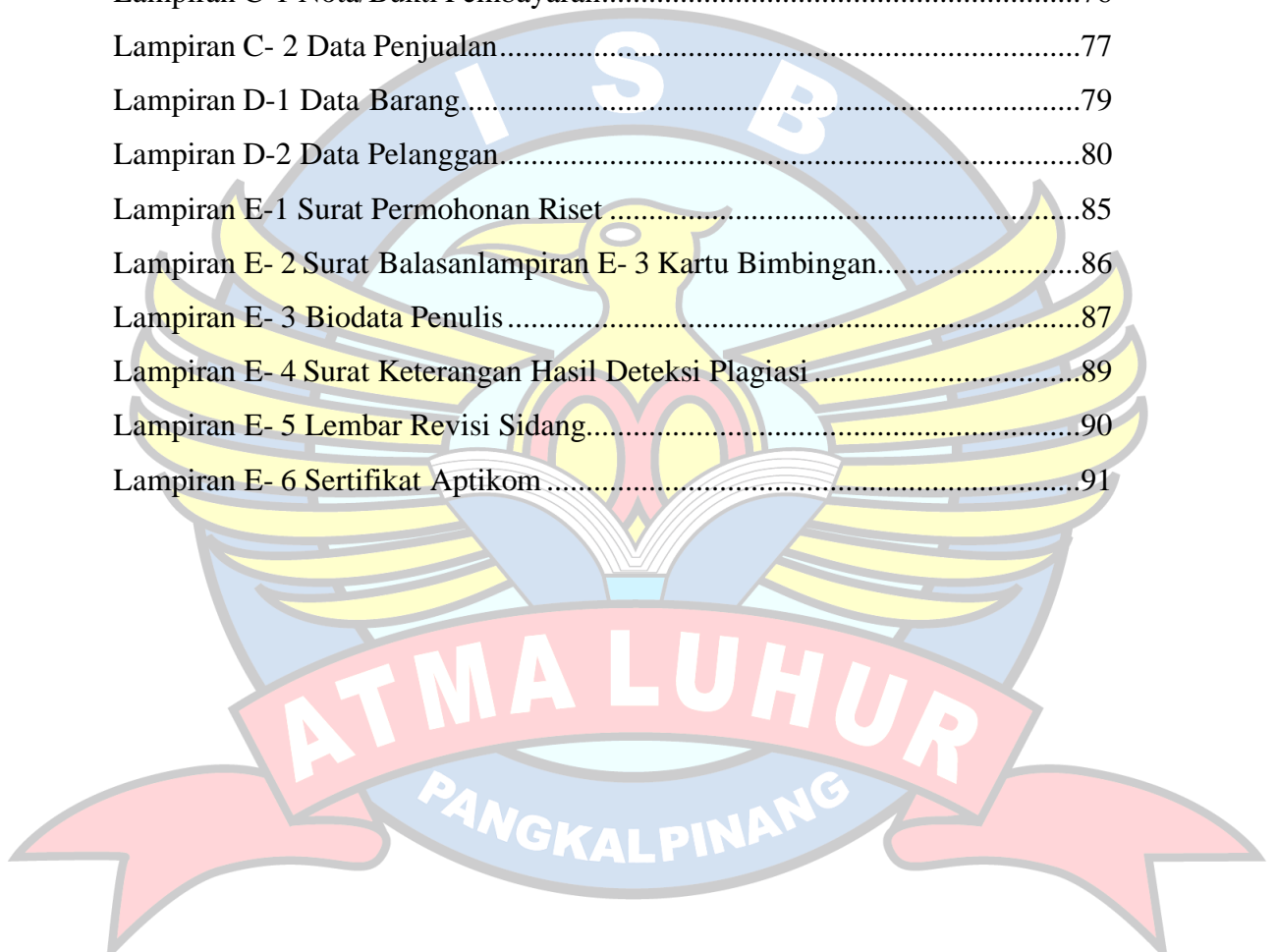
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Login.....	35
Tabel 4.2 Pelanggan.....	35
Tabel 4.3 Pesanan.....	35
Tabel 4.4 Dapat.....	35
Tabel 4.5 Barang.....	35
Tabel 4.6 Barang.....	36
Tabel 4.7 Pembayaran.....	36
Tabel 4.8 Nota.....	36
Tabel 4.9 Nota.....	37
Tabel 4.10 Pelanggan.....	37
Tabel 4.11 Barang.....	38
Tabel 4.12 Pesanan.....	39
Tabel 4.13 Dapat.....	39
Tabel 4.14 Pembayaran.....	40
Tabel 4.15 Nota.....	40
Tabel 4.16 Kategori.....	41








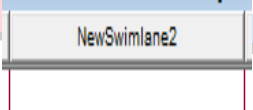
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A- 1 Nota.....	70
Lampiran A- 2 Data Pesanan	71
Lampiran B-1 Data Pelanggan.....	73
Lampiran B-2 Data Pesanan	74
Lampiran C-1 Nota/Bukti Pembayaran.....	76
Lampiran C- 2 Data Penjualan.....	77
Lampiran D-1 Data Barang.....	79
Lampiran D-2 Data Pelanggan.....	80
Lampiran E-1 Surat Permohonan Riset	85
Lampiran E- 2 Surat Balasanlampiran E- 3 Kartu Bimbingan.....	86
Lampiran E- 3 Biodata Penulis	87
Lampiran E- 4 Surat Keterangan Hasil Deteksi Plagiasi	89
Lampiran E- 5 Lembar Revisi Sidang.....	90
Lampiran E- 6 Sertifikat Aptikom	91

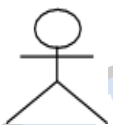



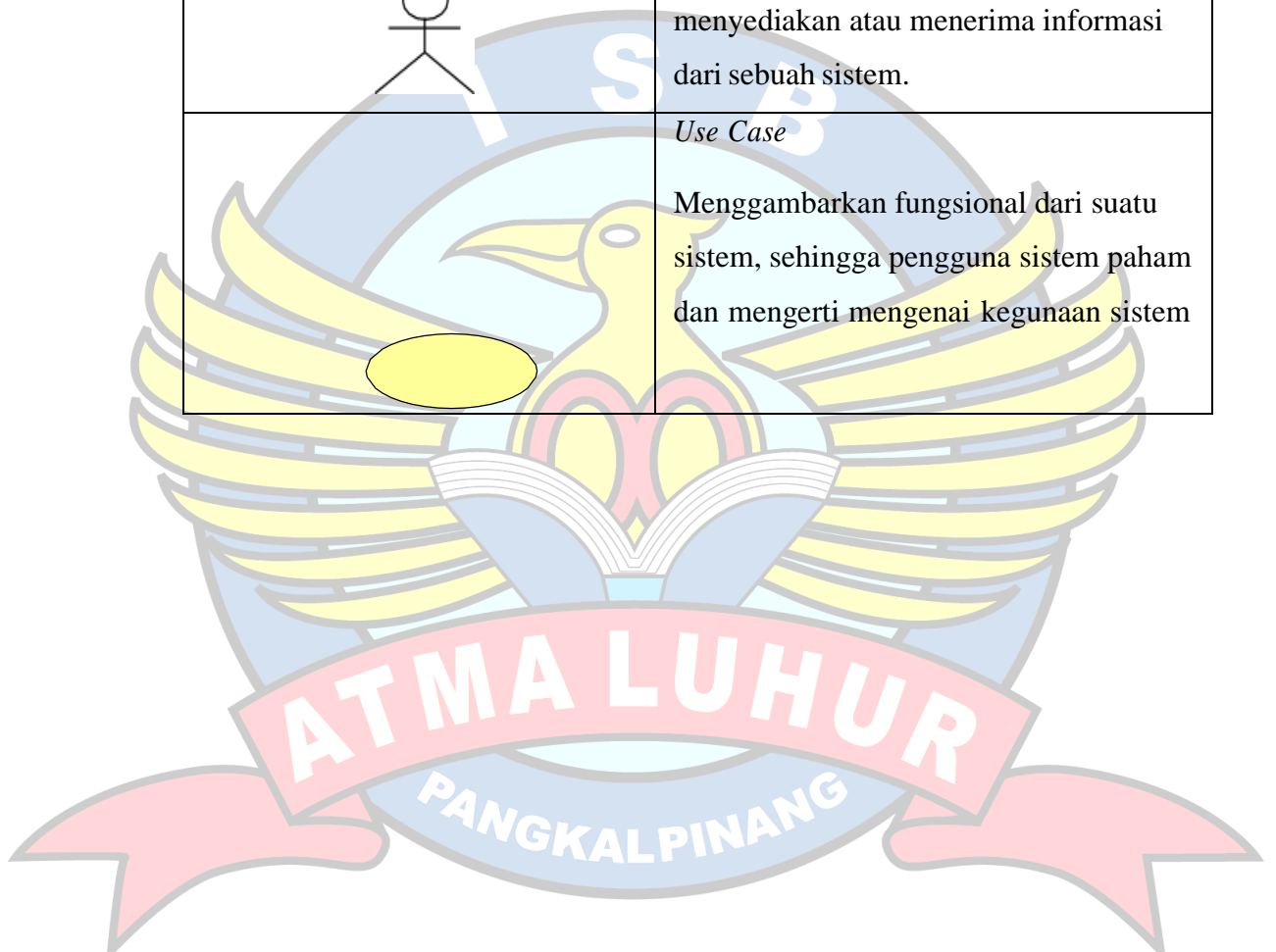
DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

Gambar	Keterangan
	<i>Start Point</i> Menggambarkan awal dari suatu aktivitas pada sistem.
	<i>End point</i> Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas pada sistem.
	<i>Activity</i> Menggambarkan suatu proses atau aktivitas pada sistem.
	<i>State Transition</i> Menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> , dua <i>activity</i> maupun antara keduanya.
	<i>Decision</i> Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.
	<i>Swimlane</i> Menggambarkan pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi masing-masing.



1. Use Case Diagram

Gambar	Keterangan
	<p><i>Actor</i></p> <p>Menggambarkan orang yang menyediakan atau menerima informasi dari sebuah sistem.</p>
	<p><i>Use Case</i></p> <p>Menggambarkan fungsional dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem</p>



	yang akan dibangun atau dibuat.
_____	<i>Association</i> Menggambarkan hubungan antara <i>Actor</i> dan <i>Use Case</i> .

2. Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambar	Keterangan
	<i>Entity</i> Menunjukkan objek dasar yang terkait dalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan dibasis data.
	<i>Relationship</i> Menggambarkan kejadian hubungan antara dua atau lebih <i>entity</i> .
_____	<i>Line</i> Menghubungkan <i>entity</i> dengan <i>relationship</i> .