

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN OBAT BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN MODEL FAST PADA POSKESDES  
RUKAM JEBUS**

**SKRIPSI**



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

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN OBAT BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN MODEL FAST PADA POSKESDES  
RUKAM JEBUS**

**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  
2023**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1922500104  
Nama : Sawalia Safitri  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENJUALAN OBAT BERBASIS  
WEB MENGGUNAKAN MODEL FAST PADA  
POSKEDES RUKAM JEBUS

Menyatakan Bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri 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, 13 Juli 2023



(Sawalia Safitri)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN OBAT BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN MODEL FAST PADA POSKESDES RUKAM JEBUS**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sawalia Safitri  
1922500104**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 21 Juli 2023

**Anggota Penguji**

**Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom  
NIDN. 0226037701**



**Kaprodi Sistem Informasi**

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

**Dosen Pembimbing**

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

**Ketua Penguji**

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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Juli 2023

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



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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdullilah kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi 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 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, M.M., M.BA., 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 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 Skripsi
9. Ibu Adhita Yudhita A,md Keb, selaku Pembimbing Lapangan
10. Wanda selaku pacar saya yang telah menjadi *support* sistem dan memberi semangat dalam penulisan laporan skripsi ini.

Pangkalpinang, Juli 2023

Penulis

## ABSTRAK

Poskesdes Rukam Jebus artinya tempat pemeriksaan kesehatan, menjual berbagai obat-obatan seperti obat anak-anak, pik KB, dan berbagai macam lainnya. Poskesdes Rukam Jebus beralamat di jln. Raya Desa Rukam, kecamatan Jebus, Kabupaten Bangka Barat. pada saat ini sistem penjualan di Poskesdes Rukam Jebus dengan offline atau datang langsung (penjualan manual), pelanggan yang sibuk tidak bisa datang langsung, hanya pesan lewat *handphone*. sebagai akibatnya kegiatan tidak berjalan dengan baik. Dengan demikian, diperlukan adanya sistem penjualan berbasis web di Poskesdes Rukam Jebus.

Poskesdes Rukam Jebus lakukan secara langsung datang ke lokasi yang berada di Desa Rukam, Masalah pada Poskesdes Rukam Jebus adalah pelanggan yang diluar desa Rukam kesulitan dengan sistem yang ada sebelumnya. Solusi asal persoalan yang diatas menggunakan menyediakan sebuah rancangan web yang akan mempermudah pelanggan dalam mengakses info serta bisa membeli obat secara online tanpa wajib tiba eksklusif ke Poskesdes secara manual.

Kata Kunci: *FAST, UML*, Poskesdes Desa Rukam

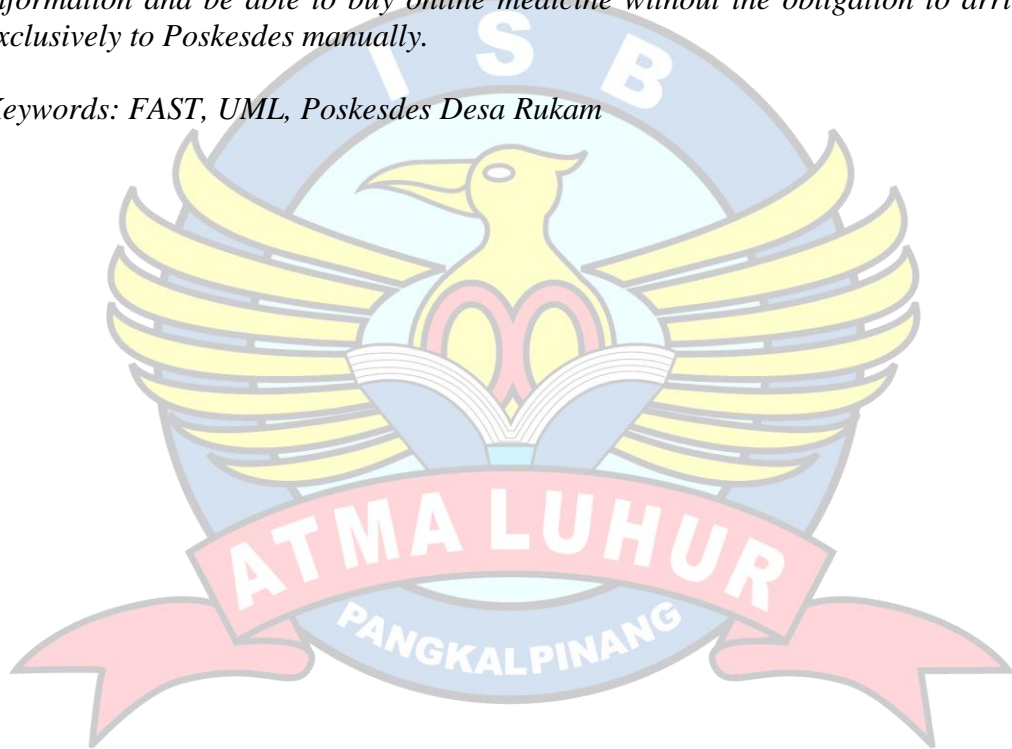


## **ABSTRACT**

*Poskesdes Rukam Jebus means a health checkpoint, selling various medicines such as children's medicines, birth control pills, and various others. Poskesdes Rukam Jebus is located on Jln. Raya Rukam Village, Jebus District, West Bangka Regency. At this time the sales system at Poskesdes Rukam Jebus with offline or direct coming (manual sales), busy customers cannot come directly, only order via mobile phones. As a result, activities did not go well. . Thus, it is necessary to have a web-based sales system at Poskesdes Rukam Jebus.*

*Rukam Jebus Health Post does directly come to the location in Rukam Village, the problem with Rukam Jebus Poskesdes is that customers outside Rukam Village have difficulty with the existing system. The solution to the origin of the above problem uses providing a web design that will make it easier for customers to access information and be able to buy online medicine without the obligation to arrive exclusively to Poskesdes manually.*

*Keywords: FAST, UML, Poskesdes Desa Rukam*



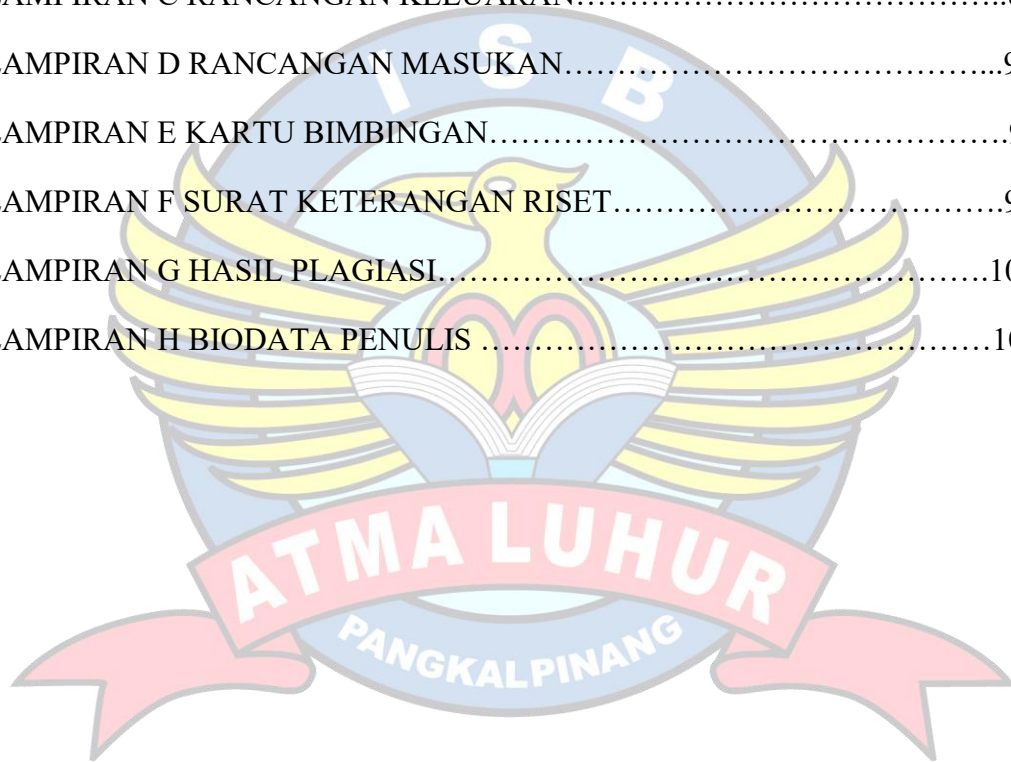
## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	5
2.1 Pengertian Sistem .....	5
2.2 Pengertian Informasi .....	5
2.3 Pengertian Sistem Informasi .....	5
2.4 Pengertian Penjualan .....	5
2.5 Pengertian <i>Web</i> .....	5
2.6 Pengertian Model <i>Fast</i> .....	5
2.7 Pengertian Poskesdes .....	7
2.8 OOAD ( <i>Object Oriented and Desing</i> ) .....	7
2.9 <i>Unified Modelling Language</i> (UML) .....	7
2.10 Software Pendukung .....	8
2.11 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	9



BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	12
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	12
3.1.1 Pengertian FAST ( <i>Framework For Aplication of System Thinking</i> ) .....	12
3.1.2 Tahap-Tahap FAST ( <i>Framework For Aplication of System Thinking</i> )....	13
3.2 Metode OOAD (Object Oriented Analisis Desain) .....	14
3.3 Tools Pengembangan Sistem .....	14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	16
4.1 Sejarah Organisasi.....	16
4.2 Struktur Organisasi .....	16
4.3 Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab .....	17
4.4 Tahap Analisa Kebutuhan .....	17
4.5 Analisa Sistem.....	17
4.5.1 Analisa Proses Bisnis .....	17
4.5.2 <i>Activity Diagram</i> .....	18
4.5.3 Analisa Keluaran Sistem Berjalan .....	21
4.5.4 Analisa Masukan Sistem Berjalan .....	21
4.5.5 Identifikasi Kebutuhan .....	22
4.5.6 <i>Package Diagram</i> .....	25
4.5.7 <i>Use Case Diagram</i> .....	26
4.5.8 Deskripsi <i>Use Case</i> .....	28
4.6 Desain basis data .....	32
4.6.1 ERD.....	32
4.6.2 Transformasi ERD ke LRS .....	33
4.6.3 LRS.....	34
4.7 Tabel.....	35
4.8 Spesifikasi Basis Data .....	38
4.9 Analisis Keputusan ( <i>Decision Analysis</i> ) .....	45
4.9.1 Rancangan Usulan Keluaran .....	45
4.9.2 Rancangan Usulan Masukan .....	45
4.10 <i>Class Diagram</i> .....	48
4.11 Struktur Rancangan Layar.....	49
4.12 Desain fisik .....	50

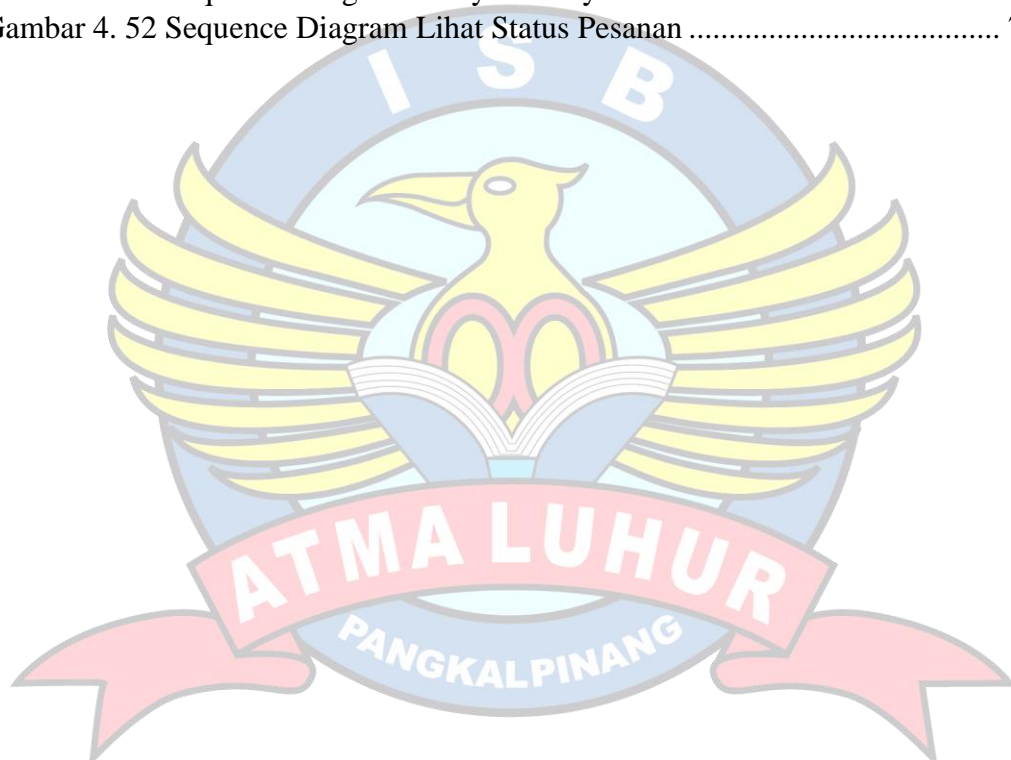
4.12.1 Rancangan Layar.....	50
4.12.2 <i>Sequence Diagram</i> .....	64
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan .....	79
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA .....	80
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN .....	82
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	85
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....	88
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN.....	90
LAMPIRAN E KARTU BIMBINGAN.....	95
LAMPIRAN F SURAT KETERANGAN RISET.....	97
LAMPIRAN G HASIL PLAGIASI.....	100
LAMPIRAN H BIODATA PENULIS .....	102



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model FAST (Framework for Aplication of System Thinking) .....	12
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Poskesdes Rukam Jebus.....	16
Gambar 4. 2 Proses Pendataan Obat .....	18
Gambar 4. 3 Proses Penjualan Obat .....	19
Gambar 4. 4 Proses Laporan Penjualan .....	20
Gambar 4. 5 Package Diagram.....	25
Gambar 4. 6 Use Case Admin.....	26
Gambar 4. 7 Use Case Diagram Pelanggan .....	27
Gambar 4. 8 Entity Relationship Diagram.....	32
Gambar 4. 9 Transformasi ERD ke LRS .....	33
Gambar 4. 10 LRS .....	34
Gambar 4. 11 Class Diagram .....	48
Gambar 4. 12 Struktur Rancangan Layar.....	49
Gambar 4. 13 Rancangan Layar Login Admin .....	50
Gambar 4. 14 Rancangan Layar Dashboard .....	51
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Obat.....	52
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Tambah Obat.....	52
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Edit Obat .....	53
Gambar 4. 18 Rancangan Layar Entry Kategori.....	54
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Tambah Kategori.....	54
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Edit Kategori.....	55
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Kota.....	55
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Tambah Kota.....	56
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Edit Kota .....	56
Gambar 4. 24 Rancangan Layar Lihat Pelanggan.....	56
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Edit Pelanggan .....	57
Gambar 4. 26 Rancangan Layar Pesanan Pelanggan .....	57
Gambar 4. 27 Rancangan Layar Pembayaran .....	58
Gambar 4. 28 Rancangan Layar Pengiriman .....	58
Gambar 4. 29 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	59
Gambar 4. 30 Rancangan Layar Registrasi Pelanggan .....	60
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Login Pelanggan.....	60
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Dashboard .....	61
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Lihat Obat.....	61
Gambar 4. 34 Rancangan Layar Keranjang .....	62
Gambar 4. 35 Rancangan Layar Chekout .....	63
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Pembayaran .....	63
Gambar 4. 37 Rancangan Layar Pesanan.....	64
Gambar 4. 38 Sequence Diagram Login Admin.....	65
Gambar 4. 39 Sequence Diagram Entry Obat.....	66

Gambar 4. 40 Sequence Diagram Entry Kategori.....	67
Gambar 4. 41 Sequence Diagram Lihat Pelanggan .....	68
Gambar 4. 42 Sequence Diagram Entry Pengiriman .....	69
Gambar 4. 43 Sequence Diagram Lihat Pesanan .....	70
Gambar 4. 44 Sequence Diagram Entry Kota .....	71
Gambar 4. 45 Sequence Diagram Lihat Pembayaran .....	72
Gambar 4. 46 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan .....	73
Gambar 4. 47 Sequence Diagram Registrasi Pelanggan .....	74
Gambar 4. 48 Sequence Diagram Login Pelanggan .....	75
Gambar 4. 49 Sequence Diagram Lihat Obat .....	76
Gambar 4. 50 Sequence Diagram Entry Pesanan.....	77
Gambar 4. 51 Sequence Diagram Entry Pembayaran.....	78
Gambar 4. 52 Sequence Diagram Lihat Status Pesanan .....	79



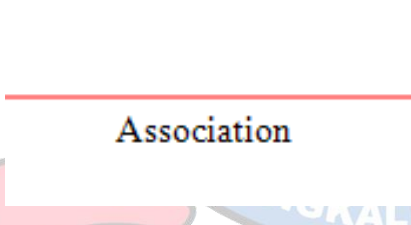
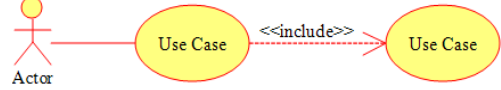
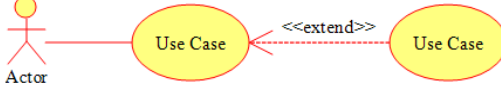
## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Admin.....	35
Tabel 4. 2 Pelanggan .....	35
Tabel 4. 3 Pesanan.....	35
Tabel 4. 4 Pilih .....	36
Tabel 4. 5 Obat.....	36
Tabel 4. 6 Kategori.....	36
Tabel 4. 7 Pembayaran.....	36
Tabel 4. 8 Pengiriman .....	37
Tabel 4. 9 Kota.....	37
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Data Admin.....	38
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	39
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	39
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Data Pilih .....	40
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Data Obat .....	41
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	42
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	42
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Data Pengiriman .....	43
Tabel 4. 18 Spesifikasi Basis Data Kota.....	43








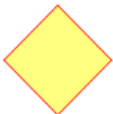
## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Use Case Diagram

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

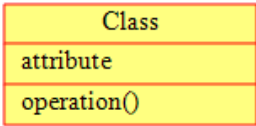
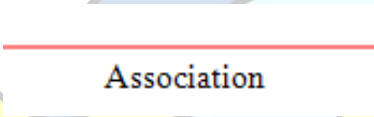
		lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.
--	--	---------------------------------------

## 2. Simbol Activity Diagram

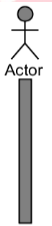
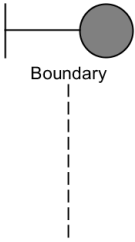
No	Simbol	Keterangan
1		<b>Initial Node</b> Merupakan simbol untuk memulai <i>Activity diagram</i> .
2		<b>Activity Final Node</b> Merupakan simbol untuk mengakhiri <i>Activity diagram</i> .
3		<b>Swimline</b> Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan <i>actor</i> .
4		<b>Activity</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.
--	--	--

### 3. Simbol Class Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		<p><b>Class</b></p> <p>Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.</p>
2		<p><b>Association</b></p> <p>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></p> <p>Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.</p>
2		<p><b>Boundary</b></p> <p>Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan</p>



		merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.
3		<p><b>Control</b></p> <p>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></p> <p>Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>
5		<p><b>Message</b></p> <p>Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
6		<p><b>Self Message</b></p> <p>Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.</p>
7		<p><b>Loop Message</b></p> <p>Menggambarkan dengan sebuah <i>frame</i> dengan label <i>loop</i> dan sebuah kalimat</p>

		yang mengindikasikan pengulangan.
--	--	-----------------------------------



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A - 1 Nota Penjualan Obat.....	83
Lampiran A - 2 Laporan Penjualan.....	84
Lampiran B - 1 Data Obat.....	86
Lampiran B - 2 Data Penjualan Obat.....	87
Lampiran C - 1 Laporan Penjualan.....	89
Lampiran D - 1 Data Obat.....	91
Lampiran D - 2 Data Kategori.....	91
Lampiran D - 3 Data Kota.....	92
Lampiran D - 4 Data Pelanggan.....	92
Lampiran D - 5 Data Pesanan.....	93
Lampiran D - 6 Data Pembayaran.....	93
Lampiran D - 7 Data Pengiriman.....	94
Lampiran E - 1 Kartu Bimbingan.....	96
Lampiran F - 1 Surat Pengantar Riset.....	98
Lampiran F - 2 Surat Balasan Riset.....	99
Lampiran G - 1 Hasil Plagiasi.....	101
Lampiran H - 1 Biodata Penulis.....	103

