

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN *FURNITURE* JATI
BERBASIS WEB PADA PIPIK JATI SUNGAILIAT**

SKRIPSI

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



Oleh :
ANITA TRIANA SARI
1922500143

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

LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT

LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922500143
Nama : Anita Triana Sari
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PEMESANAN *FURNITURE*
JATI BERBASIS WEB PADA PIPIK JATI
SUNGAILIAT

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 10 Juli 2023


Anita Triana Sari

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PEMESANAN *FURNITURE* JATI BERBASIS WEB PADA PIPIK JATI SUNGAILIAT

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anita Triana Sari
1922500143

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 07 Agustus 2023

Anggota Penguji



Melati Suci Mayasari, M.Kom
NIDN. 0206098301

Kaprodi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501



Dosen Pembimbing



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

Ketua Penguji



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Agustus 2023

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


Ellya Helmod, M.Kom
NIDN. 0201027901



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat 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.B.A., 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 ISB Atma Luhur.
8. Ibu Sarwindah, S.Kom., M.M, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
9. Ibu Pipik, selaku pemilik toko *Furniture Jati*.
10. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencerahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, 13 Juli 2023

Anita Triana Sari



ABSTRACT

Pipik Furniture Teak is a company that sells teak products in stores that have Teak Furniture items such as guest tables and chairs, lounge chairs, dining tables and chairs and cabinets. At the beginning of this teak furniture sales business, it was known only by the people around or the people closest to it. This teak furniture business then offers sales through social media to promote it so that it is more widely known by the Sungailiat community. The development of the teak furniture business developed and began to frequently receive teak orders from Sungailiat and Pangkalpinang. In the development of the E-commerce system at the Pipik Furniture Teak store using the RAD (Rapid Application Development) model, one of the development methods with an object-oriented approach that aims to produce a system with a short time to process the system and a process so that it can empower the device system as soon as possible the software precisely and quickly. To overcome this problem, the e-commerce system is used to make it easier for the online goods ordering system without having to directly order goods at the store by more easily accessing orders via the e-commerce website at the store. This writer tries to provide an e-commerce system based on the web by further expanding sales in increasing sales of goods.

Keywords: E-commerce Information System, Sales, RAD Model, Customers

ABSTRAKSI

Pipik *Furniture* Jati adalah salah satu perusahaan yang menjual produk jati di toko yang memiliki barang *Furniture* Jati seperti meja dan kursi tamu, kursi santai, meja dan kursi makan dan lemari. Awal mula usaha penjualan *Furniture* jati ini dikenal hanya dengan orang sekitar atau orang terdekat. Usaha *Furniture* jati ini kemudian menawarkan penjualannya melewati sosial media untuk mempromosi agar lebih banyak dikenal oleh masyarakat sungailiat. Perkembangan usaha *furniture* jati berkembang dan mulai sering mendapat pesanan jati dari sungailiat maupun pangkal pinang. Pada perkembangan sistem E-commerce pada toko Pipik *Furniture* Jati dengan menggunakan model RAD (Rapid Application Development) salah satu metode pengembangan dengan pendekatan dengan pendekatan berorientasi objek yang bertujuan menghasilkan sebuah sistem dengan waktu pengerjaan sistem dan dengan waktu yang singkat serta proses agar segera mungkin memberdayakan sistem perangkat lunak tersebut dengan tepat dan cepat. Untuk mengatasi masalah ini maka sistem e-commerce digunakan agar lebih memudahkan sistem pemesanan barang secara online tanpa harus langsung memesan barang ke toko dengan lebih mudah mengakses pemesanan lewat situs web e-commerce pada toko tersebut. Pada penulis ini mencoba memberikan suatu sistem e-commerce berbasis melewati web dengan lebih memperluas penjualan dalam meningkatkan penjualan barang.

Kata Kunci : Sistem Informasi *E-commerce*, Penjualan, Model RAD, Pelanggan

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABTRAKSI.....	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SIMBOL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Definisi Sistem Informasi.....	5
2.1.1 Pengertian Sistem	5
2.1.2 Pengertian Informasi.....	5
2.1.3 Pengertian Pemesanan	5
2.1.4 Pengertian Website	6
2.1.5 Pengertian <i>Furniture</i>	6
2.1.6 Pengertian MYSQLI.....	6
2.2 Pengertian MYSQL.....	6

2.3 Pengertian PHP	7
2.4 XAMPP	7
2.5 Pengertian Sublime Text	7
2.6 Model RAD	8
2.7 UML.....	10
2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	14
3.1.1 Model RAD	14
3.2 Metode Penelitian Pengembangan Sistem	15
3.3 Tools atau Alat Bantu Pengembangan Penelitian.....	16
3.4 Kerangka Penelitian	17
BAB IV PEMBAHASAN.....	18
4.1 Tinjauan Objek Penelitian	18
4.1.1 Sejarah Oraganisasi	18
4.1.2 Struktur Organisasi	19
4.1.3 Tugas dan Wewenang.....	19
4.1.4 Visi dan Misi <i>Furniture Jati</i>	20
4.2 Analisa Sistem	21
4.2.1 Proses Bisnis sistem Berjalan.....	21
4.3 <i>Activity Diagram</i>	23
4.4 Analisa Dokumen Keluaran dan Masukan	27
4.4.1 Analisa Dokumen Keluaran	27
4.4.2 Analisa Dokumen Masukan	28
4.5 Identifikasi Kebutuhan	30
4.6 <i>Package Diagram</i>	34
4.7 <i>Use Case Diagram</i>	34
4.7.1 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	37
4.8 ERD.....	42

4.9 ERD ke LRS	43
4.10 LRS	44
4.11 Tabel/Relasi	45
4.12 Spesifikasi Basis Data	47
4.13 Rancangan Layar Antar Muka.....	53
4.13.1 Rancangan Keluaran.....	53
4.13.2 Rancangan Masukan.....	54
4.14 <i>Class</i> Diagram.....	57
4.15 <i>Deployment</i> Diagram.....	58
4.16 Struktur Tampilan	59
4.17 Rancangan Layar Antar Muka.....	60
4.18 <i>Sequence</i>	82
BAB V KESIMPULAN dan SARAN	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	96
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	99
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	104
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	107
LAMPIRAN E KETERANGAN SURAT RISET.....	115
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....	118
LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN PLAGIASI.....	120
LAMPIRAN H BIODATA PENULIS.....	122

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Tahapan Model RAD	9
3.1 Kerangka Penelitian	17
4.1 Struktur Organisasi	19
4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Barang	23
4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Penjualan Barang	24
4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembayaran	25
4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengiriman Barang	26
4.6 <i>Package Diagram</i>	34
4.7 <i>Use Case Diagram</i> Admin	35
4.8 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan	36
4.9 ERD	42
4.10 ERD ke LRS	43
4.11 LRS	44
4.12 <i>Class Diagram</i>	57
4.13 <i>Deployment Diagram</i>	58
4.14 Struktur Tampilan	59
4.15 Rancangan <i>Login</i> Admin	60
4.16 Rancangan Layar Halaman <i>Dashboard</i>	61
4.17 Rancangan Layar Data Pelanggan	62
4.18 Rancangan Layar Data Barang	63
4.19 Rancangan Layar Tambah Data Barang	64
4.20 Rancangan Layar Data Kategori	65
4.21 Rancangan Layar Tambah Data Kategori	66
4.22 Rancangan Layar Data Surat Jalan	67
4.23 Rancangan Layar Tambah Data Surat Jalan	68
4.24 Rancangan Layar Data Pesanan	69
4.25 Rancangan Layar Data Pembayaran	70

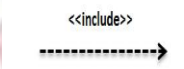


4.26 Rancangan Layar Data Pengiriman.....	71
4.27 Rancangan Layar Data Penjualan	72
4.28 Rancangan Layar Data Lihat Barang	73
4.29 Rancangan Layar Data <i>Login</i>	74
4.30 Rancangan Layar Barang Detail	75
4.31 Rancangan Layar Halaman Keranjang.....	76
4.32 Rancangan Layar Konfirmasi Pesanan	77
4.33 Rancangan Layar <i>List</i> Pesanan	78
4.34 Rancangan Layar Detail Pesanan.....	79
4.35 Rancangan Layar Pembayaran.....	80
4.36 Rancangan Layar Lihat Pengiriman.....	81
4.37 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i>	82
4.38 <i>Sequence</i> Diagram Mengelola Data Barang	83
4.39 <i>Sequence</i> Diagram Lihat Pesanan	84
4.40 <i>Sequence</i> Diagram Lihat Konfirmasi Pembayaran	85
4.41 <i>Sequence</i> Diagram Mengelola Data Pengiriman	86
4.42 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Laporan Penjualan.....	87
4.43 <i>Sequence</i> Diagram Membuat Akun Pelanggan	88
4.44 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i> Pelanggan.....	89
4.45 <i>Sequence</i> Diagram Lihat <i>History</i> Pembayaran	90

DAFTAR TABEL

	Halaman
4.1 Tabel Admin	45
4.2 Tabel Pelanggan.....	45
4.3 Tabel Pesanan	45
4.4 Tabel Pilih	45
4.5 Tabel Barang.....	46
4.6 Tabel Kategori	46
4.7 Tabel Pembayaran.....	46
4.8 Tabel Pengiriman	46
4.9 Tabel Surat Jalan.....	46
4.10 Spesifikasi Basis Data <i>Login Admin</i>	47
4.11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan	48
4.12 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	48
4.13 Spesifikasi Basis Data Pilih	49
4.14 Spesifikasi Basis Data Barang	49
4.15 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	50
4.16 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	51
4.17 Spesifikasi Basis Data Pengiriman	51
4.18 Spesifikasi Basis Data Surat Jalan	52




DAFTAR SIMBOL

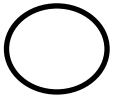

1. Use Case Diagram

NO	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna main kan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Devedency</i>	Hubungan dimana perubahanya terjadi pada suatu elemen mandiri(<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada nya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4.		<i>Include</i>	Menspesifikasi kan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5.		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

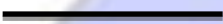

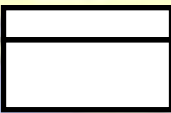
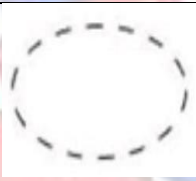

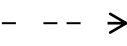
7.		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan system secara terbatas
8.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9.		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi)
9.		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi


2. Activity Diagram

NO	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain
2.		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.


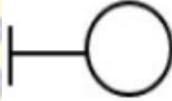

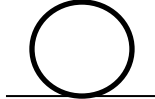

4.		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5.		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

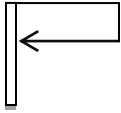

3. Class Diagram

NO	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2.		<i>Navy Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3.		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4.		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
5.		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya

			elemen yang tidak mandiri.
7.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objeklainnya.

4. *Sequence Diagram*

NO	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.
2.		<i>Boundary</i>	Interaksi antar satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas system dengan dunia luar.
3.		<i>Control</i>	Mengatur aliran dari informasi untuk sebuah <i>scenario</i> .
4.		<i>Entity</i>	Informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).
5.		<i>Object Message</i>	Pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

6.		<i>Message to Self</i>	Pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
7.		<i>Object</i>	Abstraksi dari sebuah entitasnya atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN.....	94
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan.....	95
Lampiran A-1 Nota Pembelian	96
Lampiran A-2 Laporan Penjualan	97
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	98
Lampiran B-1 Data Barang	99
Lampiran B-2 Data Pelanggan	100
Lampiran B-3 Data Pesanan	101
Lampiran Data Bukti Pembayaran	102
Lampiran C : Dokumen Rancangan Keluaran	103
Lampiran C-1 Pesanan.....	104
Lampiran C-2 Laporan Penjualan	105
Lampiran D : Dokumen Rancangan Masukan	106
Lampiran D-1 Data Barang.....	107
Lampiran D-2 Data Pelanggan.....	108
Lampiran D-3 Data Kategori	109
Lampiran D-4 Data Pesanan	110
Lampiran D-5 Data Pembayaran.....	111
Lampiran D-6 Data Pengiriman	112
Lampiran D-7 Data Surat Jalan.....	113