

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA ELLE *PET SHOP* SUNGAILIAT  
MENGUNAKAN MODEL *FRAMEWORK FOR THE  
APPLICATION OF SYSTEMS TEHNIQUE (FAST)***

**SKRIPSI**



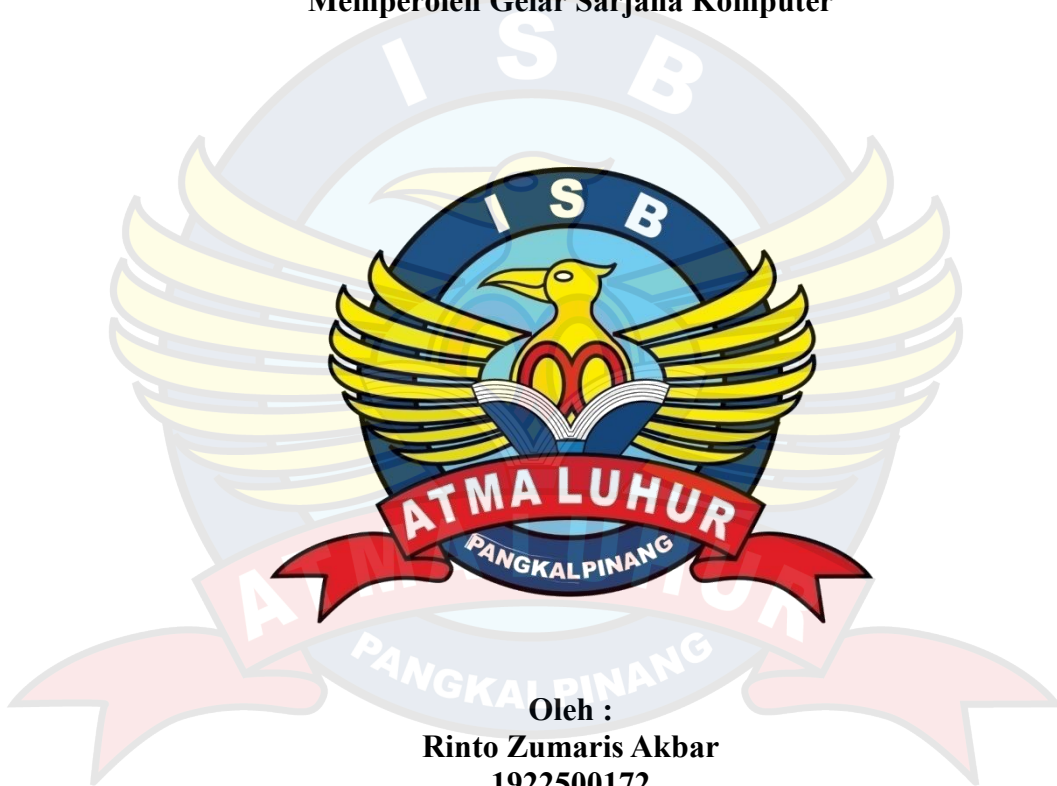
Oleh:  
**Rinto Zumaris Akbar**  
**1922500172**

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

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA ELLE *PET SHOP* SUNGAILIAT  
MENGUNAKAN MODEL *FRAMEWORK FOR THE  
APPLICATION OF SYSTEMS TECHNIQUE (FAST)***

**SKRIPSI**

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



Oleh :  
**Rinto Zumaris Akbar**  
**1922500172**

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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 1922500172

Nama : Rinto Zumaris Akbar

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFOMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA  
ELLE *PET SHOP* SUNGAILIAT MENGGUNAKAN MODEL  
*FRAMEWORK FOR THE APPLICATION OF SYSTEMS  
TEHNIQUE (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, Juli 2023



(Rinto Zumaris Akbar)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA ELLE PET  
SHOP SUNGAILIAT MENGGUNAKAN MODEL FRAMEWORK FOR  
THE APPLICATION OF SYSTEMS TEHNIQUE (FAST)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rinto Zumaris Akbar**  
1922500172

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 25 Juli 2023

**Anggota Penguji**

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

**Dosen Pembimbing**

**Anisah, M.Kom**  
NIDN. 0226078302

**Kaprodi Sistem Informasi**

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

**Ketua Penguji**

**Okkita Rizan, M.Kom**  
NIDN. 0211108306

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 Agustus 2023

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

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah 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. Kedua orang tua tercinta yang telah mensupport penulis dengan semangat maupun doa baik yang selalu dipanjatkan agar penulis dipermudah dalam menyelesaikan Skripsi ini.
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 ISB Atma Luhur.
8. Ibu Anisah, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sangat baik dan mempermudah penulis dalam melakukan bimbingan.
9. Kepada NIM 1922500124 atas nama Tantiara yang telah menemani dan menjadi *support system* dalam penulisan ini untuk melewati hari yang tidak mudah dan sulit bagi saya selama proses pengerjaan Skripsi ini saya mengucapkan banyak rimakasih.

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

Pangkalpinang, Juli 2023

Rinto Zumaris Akbar



## ABSTRAKSI

*Elle Pet Shop merupakan toko yang menjual bermacam pelet pakan hewan dan aneka accesoris. Elle Pet Shop merupakan usaha penjualan pelet pakan hewan yang terbentuk dari support orang terdekat untuk membuka toko dan diperjual belikan untuk umum. Elle Pet Shop memiliki beberapa kendala dalam proses tersebut diantaranya, proses pembelian belum menggunakan sistem yg cukup, permasalahan dlm penjualan dan pembukuan karena masih dengan cara yang manual sehingga efektifitas kurang yang dirasa terlalu lama dan kuno. Mengikuti perkembangan zaman ini semakin canggih yang membuat para pesaing bisnis termotivasi untuk membuat pembaruan pada sistem untuk memudahkan pelanggan melakukan transaksi dimana saja dan kapan pun. Supaya permasalahan tersebut terselesaikan, dibutuhkan teknologi dalam penjualan dengan dibuatkan website E-commerce. Dengan adanya E-commerce pelanggan dapat lebih mudah melakukan kegiatan transaksi kapan saja selama masih terhubung dengan jaringan internet. Dengan cara demikian, kebutuhan sistem didasarkan menggunakan model FRAMEWORK FOR THE APPLICATION OF SYSTEEM TEHNIQUE (FAST) untuk memenuhi kepuasan pada pelanggan. Dan model pengembangan yang dipakai dalam rancangan website dengan pendekatan berorientasi objek berdasarkan Unified Modelling Language (UML). Hasil dari pembuatan sistem tersebut yang didapatkan Elle Pet Shop yaitu adanya peningkatan terhadap jumlah pembeli dan omset daripada sebelumnya, transaksi bisa dilakukan kapan pun tanpa harus pergi ke toko hingga efisien waktu dalam berbelanja.*

**Kata Kunci:** *E-commerce, FAST, UML, OOAD, Pelet, Elle Pet Shop*



## **ABSTRACT**

*Elle Pet Shop is a shop that sells various animal feed pellets and various accessories. Elle Pet Shop is a business selling animal feed pellets that was formed from the support of the closest people to open a shop and be traded to the public. Elle Pet Shop has several obstacles in the process including, the buying process does not use an adequate system, problems in sales and bookkeeping because it is still done in a manual way so that the effectiveness is lacking which feels too old and old-fashioned. Keeping up with today's increasingly sophisticated developments that motivate business competitors to make updates to the system to make it easier for customers to make transactions anywhere and anytime. In order for this problem to be resolved, technology is needed in sales by creating an E-commerce website. With E-commerce, customers can more easily carry out transaction activities at any time as long as they are still connected to the internet network. In this way, system requirements are based on the FRAMEWORK FOR THE APPLICATION OF SYSTEM TECHNIQUE (FAST) model to meet customer satisfaction. And the development model used in website design is an object-oriented approach based on the Unified Modeling Language (UML). The result of making the system that Elle Pet Shop got was an increase in the number of buyers and turnover compared to before, transactions could be made at any time without having to go to the store so that shopping time was efficient.*

**Keywords:** *E-commerce, FAST, UML, OOAD, Pellets, Elle Pet Shop.*





## DAFTAR ISI

<b>BAB I LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB II 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 Definisi Sistem.....	5
2.1.2 Definisi Informasi.....	5
2.1.3 Sistem Informasi .....	5
2.2 Penjualan .....	5
2.3 E-commerce.....	6
2.4 Model <i>FAST</i> .....	6
2.5 Metode Pengembangan Sistem .....	8
2.6 Internet.....	9
2.7 Website .....	10
2.8 Tinjauan Terdahulu.....	10
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>12</b>
3.1 Model Pengembangan Sistem Informasi .....	12
3.1 Metode penelitian pengembangan system.....	13
1. Metode berorientasi Objek.....	13
3.2 Alat Bantu Pengembangan Sistem .....	14
3.3 Kerangka Penelitian .....	16

<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>17</b>
4.1 Tinjauan Umum.....	17
4.1.1 Sejarah Organisasi.....	17
4.1.2 Struktur Organisasi.....	17
4.1.3 Tugas dan Wewenang.....	17
4.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak Dengan Fast.....	18
4.2.1 Scope Definision (Definisi Lingkup).....	18
4.2.2 Analisis permasalahan ( <i>Problem Analisis</i> ).....	18
2. Activity Diagram.....	19
a. Proses Pendataan Produk.....	19
b. Proses Perjalanan produk .....	20
c. Proses Pembuatan Laporan Penjualan.....	21
3. Analisa Keluaran.....	22
4. Analisa Masukan.....	23
4.2.3 <i>Requlerement Analysis</i> .....	24
1. Identifikasi Kebutuhan.....	24
2. Package Diagram .....	28
3. Use Case Diagram.....	29
4. Deskripsi Use Case Diagram .....	31
1. Entity Relationship Diagram (ERD).....	36
2 Transformasi ERD KE LRS.....	37
3 Logical Record Structure (LRS).....	38
4. Tabel .....	39
5. Spesifikasi Basis Data .....	42
6. Struktur Tampilan.....	49
7. Rancangan Dokumen Keluaran.....	50
8. Rancangan Masukan .....	50
9. Rancangan Layar.....	54
10. Sequence Diagram.....	64
11. Class Diagram.....	77
.....	77
12. Deployment Diagram .....	78

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>79</b>
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran.....	79



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian .....	16
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi .....	17
Gambar 4. 2 Proses Pendataan Produk .....	19
Gambar 4. 3 Proses Pemesanan Produk Secara Langsung .....	20
Gambar 4. 4 Proses Pembuatan Laporan Penjualan.....	21
Gambar 4. 5 Package Diagram.....	28
Gambar 4. 6 Use Case Diagram Admin .....	29
Gambar 4.7 Use Case Diagram Pelanggan .....	30
Gambar 4.8 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	36
Gambar 4.9 Transformasi ERD ke LRS.....	37
Gambar 4.10 Logical Record Structure (LRS) .....	38
Gambar 4. 11 Struktur Tampilan.....	49
Gambar 4.12 Rancangan Layar Login Admin .....	54
Gambar 4.13 Rancangan Layar Data Pelanggan.....	54
Gambar 4.14 Rancangan Layar Kategori Produk .....	55
Gambar 4.15 Rancangan Layar Data Produk.....	55
Gambar 4.16 Rancangan Layar Ongkos Kirim.....	56
Gambar 4.17 Rancangan Layar Cek Pesanan .....	56
Gambar 4.18 Rancangan Layar Cek Pembayaran.....	57
Gambar 4.19 Rancangan Layar Data Pengiriman.....	57
Gambar 4.20 Rancangan Layar Cetak Nota.....	58
Gambar 4.21 Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	58
Gambar 4.22 Rancangan Layar Login Pelanggan.....	59
Gambar 4.23 Rancangan Layar Register Pelanggan.....	59
Gambar 4.24 Rancangan Layar Lihat Produk.....	60
Gambar 4.25 Rancangan Layar Entry Pesanan.....	61
Gambar 4.26 Rancangan Layar Data Pembayaran .....	62
Gambar 4.27 Rancangan Layar Lihat Pengiriman.....	63
Gambar 4.28 Sequence Diagram Admin Entry Login .....	64
Gambar 4.29 Sequence Diagram Admin Lihat Login.....	65
Gambar 4.30 Sequence Diagram Admin Entry Kategori.....	66
Gambar 4.31 Sequence Diagram Admin Entry Produk .....	67
Gambar 4.32 Sequence Diagram Admin Entry Ongkir .....	68
Gambar 4.33 Sequence Diagram Admin Lihat Pesanan .....	69
Gambar 4.34 Sequence Diagram Admin Lihat Pembayaran .....	69
Gambar 4.35 Sequence Diagram Admin Lihat Pembayaran .....	70
Gambar 4.36 Sequence Diagram Cetak Nota .....	71
Gambar 4.37 Sequence Diagram Admin Lihat Laporan Penjualan .....	71
Gambar 4.38 Sequence Diagram Pembeli Entry Register .....	72
Gambar 4.39 Sequence Diagram Pembeli Entry Login.....	73

Gambar 4.40 Sequence Diagram Pembeli Entry Pesanan .....	74
Gambar 4.41 Sequence Diagram Pembeli Entry Pembayaran.....	75
Gambar 4.42 Sequence Diagram Pembeli Lihat Pembayaran .....	76
Gambar 4. 43 Sequence Diagram Pembeli Lihat Pengiriman.....	76
Gambar 4. 44 Class Diagram .....	77
Gambar 4. 45 Deployment Diagram .....	78



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Admin .....	39
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan .....	39
Tabel 4.3 Tabel Produk.....	40
Tabel 4.4 Tabel Isi .....	40
Tabel 4.5 Tabel Pesanan .....	40
Tabel 4.6 Tabel Ongkir.....	41
Tabel 4.7 Tabel Kategori .....	41
Tabel 4.8 Tabel Pembayaran .....	41
Tabel 4.9 Tabel Nota .....	41
Tabel 4.10 Tabel Pengiriman.....	42
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin.....	42
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	43
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Produk.....	44
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Isi .....	44
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan .....	45
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Ongkir .....	46
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	46
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Nota.....	47
Tabel 4.19 Tabel Spesifikasi Basis Data Pengiriman .....	47
Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi Basis Data Kategori Produk.....	48



## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol *Activity Diagram*

#### ***Start Point***



Menggambarkan awal dari aktivitas.

#### ***End Point***



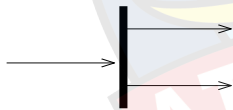
Menggambarkan akhir dari aktivitas.

#### ***Activity***



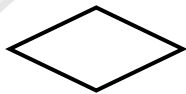
Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.

#### ***Fork***



Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

#### ***Decision***

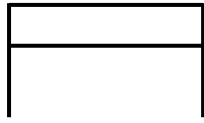


Menggambarkan keputusan atau pilihan.

#### ***State Transition***



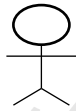
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



***Swimlane***

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokkan aktivitas berdasarkan *actor*.

**2. 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.



***Association***

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

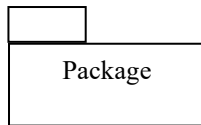


***Include***

Menggambarkan suatu *use case* termasuk didalam *use case* lain (diharuskan).



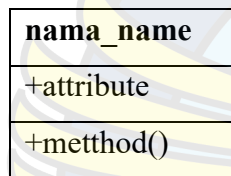
### 3. Simbol Package Diagram



### *Package*

*Package* merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih kelas atau elemen diagram UML lainnya.

### 4. Simbol Class Diagram



### *Class Name*

Menggambarkan kumpulan/himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama.

### *Attribute*

Adalah data yang dimiliki suatu dalam suatu kelas.

### *Metthod/Operasi*

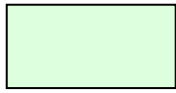
Sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.

### *Association (Asosiasi)*

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.

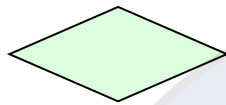
5.

### 6. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



### ***Entity***

Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.



### ***Relationship***

Adalah hubungan terjadi antara satu atau lebih *entity*.



### **Garis**

Menghubungkan *entity* dengan *relationship*.

## **6. Simbol Sequence Diagram**



### ***Actor (aktor)***

Menggambarkan orang, *system*, atau *external* entitas.

### **Entity**

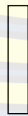
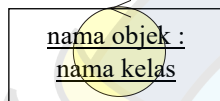
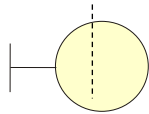
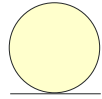
Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bisa direkam.

### **Boundary**

Adalah untuk menghubungkan *user* dengan sistem.

### Control

Untuk mengontrol aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh sebuah kegiatan.



<<create>>



### Lifeline (Garis Hidup)

Menyatakan kehidupan suatu objek.

### Obyek (Objek)

Menyatakan suatu objek yang berinteraksi pesan.

### Waktu Aktif

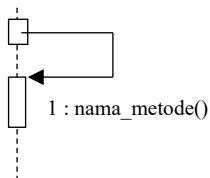
Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi.

### Pesan tipe *create*

Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.

### Pesan tipe *call*

Menyatakan suatu objek memanggil operasi/ metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri, arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/ metode, karena ini memanggil operasi/ metode maka yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.



1 : masukan



### **Pesan tipe send**

Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/ masukan/ informasi ke objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A- 1 Nota .....	83
Lampiran A- 2 Laporan Penjualan .....	84
Lampiran B- 1 Data Produk .....	86
Lampiran B- 2 Data Pelanggan .....	87
Lampiran B- 3 Data Pesanan.....	88
Lampiran C- 1 Rancangan Nota.....	90
Lampiran C- 2 Rancangan Laporan Penjualan .....	91
Lampiran D- 1 Rancangan Data Pelanggan.....	93
Lampiran D- 2 Rancangan Data Produk .....	94
Lampiran D- 3 Rancangan Data Pesanan .....	95
Lampiran D- 4 Rancangan Data Pembayaran.....	96
Lampiran D- 5 Rancangan Data Pengiriman .....	97
Lampiran D- 6 Rancangan Kategori Produk.....	98
Lampiran D- 7 Rancangan Data Ongkir .....	99
Lampiran E- 1 Surat Balasan Riset.....	101
Lampiran F- 1 Kartu Bimbingan.....	103
Lampiran G- 1 Lembar Plagiasi.....	107
Lampiran H- 1 Biodata Penulis.....	109