

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN BINGKAI *PRESSFLOW*
DI *FLOURISH* BERBASIS WEB DI PEMALI**

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 di bawah ini :

NIM : 1922500183
Nama : Tazkia Aulia Dewi
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PEMESANAN BINGKAI *PRESSFLOW*
DI *FLOURISH* BERBASIS WEB DI PEMALI

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, 20 Juli 2023



(Tazkia Aulia Dewi)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN BINGKAI PRESSFLOW DI
FLOURISH BERBASIS WEB DI PEMALI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tazkia Aulia Dewi
1922500183**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 26 Juli 2023

Anggota Penguji



**Lili Indah Sari, M.Kom
NIDN. 0228128003**

Dosen Pembimbing



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



Kaprodi Sistem Informasi


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

Ketua Penguji


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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Agustus 2023

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



**Ellya Helmud, 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 takkanterwujud 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 Sudjikianto, MM., MBA., selaku Ketua Pengurus Yayasan AtmaLuhur 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. Pihak Flourish yang telah membantu ikut serta dalam memberikan data.
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 mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, 9 Agustus 2023

Penulis

ABSTRACT

Flourish is a photo frame business combined with dried flower decorations. Flourish makes the decoration in the photo more modern. Flourish has a type of frame that many young people enjoy doing. Today's young people prefer to see their photos that have decorations on them. The frame model owned by Flouris also has various types of models and sizes. Flourish was established at the end of 2020 and this place is located at Jl. Lepar, Pemali District. In web-based sales that have limited sales, the information system development method that will be compiled will later apply object-oriented methods with the RAD (Rapid application development) model. The results of this study with a web-based ordering system can provide convenience for customers in placing orders without the need to come to the place. so that orders can be made more easily without having to ask for prices and details.

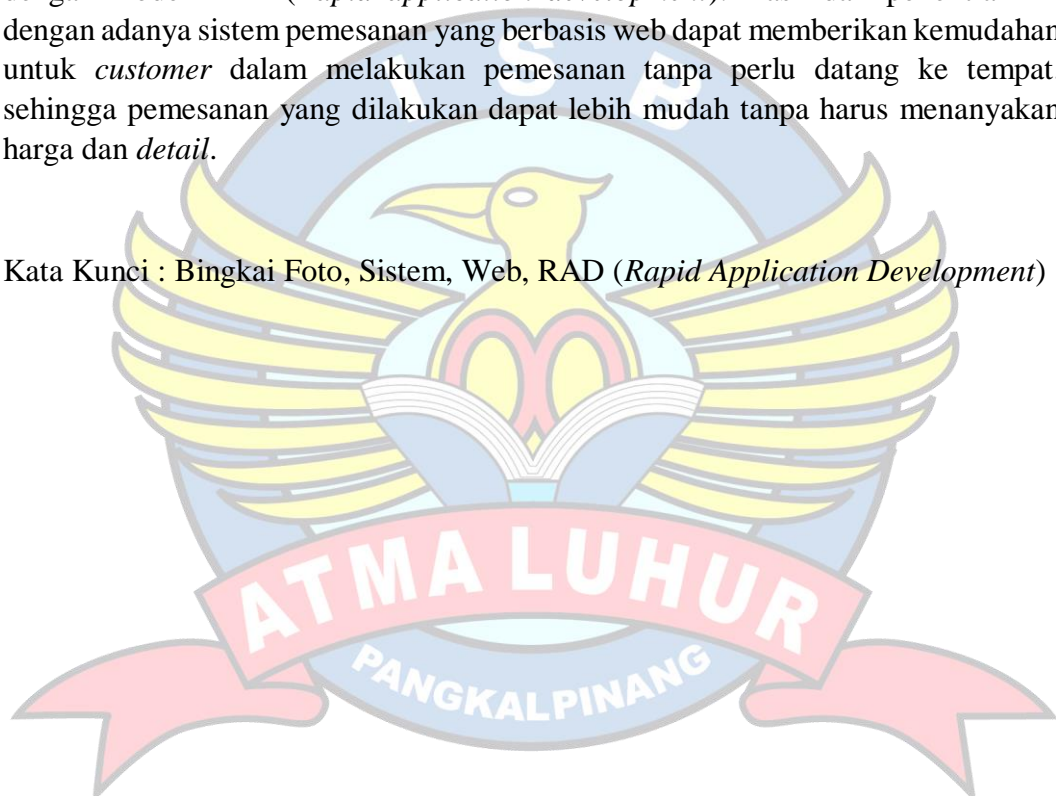
Keywords : Photo Frame, System, Web, RAD (Rapid Application Development)



ABSTRAKSI

Flourish adalah sebuah usaha bingkai foto yang dipadukan dengan hiasan bunga kering. Flourish membuat hiasan di dalam foto menjadi lebih modern. Flourish memiliki jenis bingkai yang banyak di gemari kalangan anak muda. Kalangan anak muda sekarang lebih menyukai melihat foto mereka yang memiliki hiasan di foto tersebut. Modelan bingkai yang dimiliki Flouris juga memiliki bermacam jenis model dan ukuran. Flourish sudah berdiri akhir tahun 2020 dan tempat ini beralamatkan di jl.lepar kecamatan Pemali. Dalam penjualan berbasis web yang memiliki keterbatasan akan penjualannya maka, metode pengembangan sistem informasi yang akan di susun nantinya akan menerapkan metode berorientasi objek dengan model RAD (*Rapid application development*). Hasil dari penelitian ini dengan adanya sistem pemesanan yang berbasis web dapat memberikan kemudahan untuk *customer* dalam melakukan pemesanan tanpa perlu datang ke tempat. sehingga pemesanan yang dilakukan dapat lebih mudah tanpa harus menanyakan harga dan *detail*.

Kata Kunci : Bingkai Foto, Sistem, Web, RAD (*Rapid Application Development*)



DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT | i |
| LEMBAR PENGESAHAN SIDANG | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| ABSTRACT | iv |
| ABSTRAKSI | v |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR SIMBOL | xiii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 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 | 2 |
| 1.4.2 Manfaat Penelitian..... | 2 |
| 1.5 Sistematika Penulisan..... | 3 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| 2.1 Teori Pendukung Umum | 4 |
| 2.1.1 Sistem | 4 |
| 2.1.2 Informasi | 4 |
| 2.1.3 Pemesanan | 4 |
| 2.1.4 Bingkai..... | 5 |

| | |
|--|----|
| 2.1.5 Web | 5 |
| 2.2 Metode Berorientasi Objek..... | 5 |
| 2.3 Model RAD (<i>Rapid Application Development</i>)..... | 5 |
| 2.4 Basis Data..... | 7 |
| 2.4.1 ERD (<i>Entity Relation Diagram</i>) | 7 |
| 2.4.2 LRS (<i>Logical Record Structure</i>) | 7 |
| 2.5 Tools Pengembangan Perangkat lunak | 7 |
| 2.5.1 UML (<i>Unified Modeling language</i>) | 7 |
| 2.6 Perangkat Lunak Pendukung | 9 |
| 2.6.1 HTML..... | 9 |
| 2.6.2 PHP..... | 9 |
| 2.6.3 MySQL | 10 |
| 2.6.4 XAMPP | 10 |
| 2.7 Tinjau Penelitian Terdahulu | 10 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | |
| 3.1 Model Pengembangan Penelitian..... | 12 |
| 3.2 Metode Penelitian Pengembangan Sistem | 13 |
| 3.3 <i>Tools</i> atau Alat Bantu Pengembangan Penelitian | 13 |
| 3.3.1 UML (<i>Unified Modeling language</i>) | 13 |
| 3.3.2 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)..... | 14 |
| 3.4 Kerangka Penelitian | 15 |
| BAB IV PEMBAHASAN | |
| 4.1 Tinjauan Organisasi | 16 |
| 4.1.1 Profil Organisasi..... | 16 |
| 4.1.2 Struktur Organisasi..... | 17 |

| | |
|--|----|
| 4.1.3 Tugas dan Wewenang..... | 17 |
| 4.2 <i>Requirement Planning</i> (Perencanaan Syarat-Syarat)..... | 18 |
| 4.2.1 Analisa Proses Bisnis Berjalan | 18 |
| 4.2.2 <i>Activity Diagram</i> | 22 |
| 4.2.3 Analisa Keluaran..... | 29 |
| 4.2.4 Analisa Masukkan | 30 |
| 4.2.5 Identifikasi Kebutuhan | 31 |
| 4.2.6 <i>Package Diagram</i> | 34 |
| 4.2.7 <i>Use case Diagram</i> | 35 |
| 4.2.8 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> | 37 |
| 4.3 <i>Workshop Design RAD</i> | 42 |
| 4.3.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)..... | 42 |
| 4.3.2 Transformasi ERD ke LRS | 43 |
| 4.3.3 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)..... | 44 |
| 4.3.4 Tabel..... | 45 |
| 4.3.5 Spesifikasi Basis Data | 47 |
| 4.3.5 Rancangan Antar Muka..... | 53 |
| 4.3.6 Class Diagram | 58 |
| 4.3.7 <i>Development Diagram</i> | 59 |
| 4.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)..... | 60 |
| 4.4.1 Struktur Tampilan | 60 |
| 4.4.1 Rancangan Layar..... | 61 |
| 4.4.2 <i>Sequence Diagram</i> | 77 |
| | |
| BAB V PENUTUP | |
| 5.1 Kesimpulan..... | 91 |
| 5.2 Saran..... | 91 |

| | |
|---|------------|
| DAFTAR PUSTAKA..... | 92 |
| LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN | 94 |
| LAMPIRAN B MASUKKAN SISTEM BERJALAN..... | 97 |
| LAMPIRAN C KELUARAN USULAN..... | 102 |
| LAMPIRAN D MASUKKAN USULAN..... | 105 |
| LAMPIRAN E SURAT RISET | 110 |
| LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN..... | 113 |
| LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN CEK TURNITIN | 115 |
| LAMPIRAN H BIODATA | 117 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Siklus Model RAD | 6 |
| Gambar 3.1 Kerangka Penelitian..... | 15 |
| Gambar 4.1 Struktur Organisasi | 17 |
| Gambar 4.2 Proses Pendataan Bingkai | 22 |
| Gambar 4.3 Proses Pemesanan Bingkai..... | 23 |
| Gambar 4.4 Proses Desain Bingkai | 24 |
| Gambar 4.5 Proses Pengemasan Bingkai..... | 25 |
| Gambar 4.6 Proses Pembayaran | 26 |
| Gambar 4.7 Proses Pengiriman | 27 |
| Gambar 4.8 Proses Laporan Penjualan | 28 |
| Gambar 4.9 <i>Package Diagram</i> | 34 |
| Gambar 4.10 <i>Use Case Diagram</i> Admin..... | 35 |
| Gambar 4.11 <i>Use Case Diagram</i> Customer..... | 36 |
| Gambar 4.12 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)..... | 42 |
| Gambar 4.12 Transformasi ERD ke LRS | 43 |
| Gambar 4.14 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)..... | 44 |
| Gambar 4.15 <i>Class Diagram</i> | 58 |
| Gambar 4.16 <i>Development Diagram</i> | 59 |
| Gambar 4.17 Struktur Tampilan | 60 |
| Gambar 4.18 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin..... | 61 |
| Gambar 4.19 Rancangan Lihat Data <i>Customer</i> | 61 |
| Gambar 4.20 Rancangan Entry Kategori | 62 |
| Gambar 4.21 Rancangan Entry Barang | 63 |
| Gambar 4.22 Rancangan Entry Expedisi | 64 |
| Gambar 4.23 Lihat Data Pesanan | 65 |

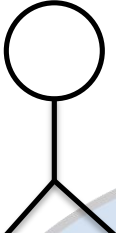

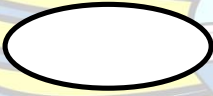
| | |
|---|----|
| Gambar 4.24 Konfirmasi Pembayaran..... | 66 |
| Gambar 4.25 Entry Data Pengiriman..... | 66 |
| Gambar 4.26 Lihat Pengiriman | 67 |
| Gambar 4.27 Cetak Laporan Penjualan | 67 |
| Gambar 4.28 Daftar dan Login..... | 68 |
| Gambar 4.29 Lihat Barang | 69 |
| Gambar 4.30 Entry Pesanan | 70 |
| Gambar 4.31 Lihat Pesanan..... | 73 |
| Gambar 4.32 Entry Pembayaran..... | 75 |
| Gambar 4.33 Lihat Pengiriman | 76 |
| Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin | 77 |
| Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Customer..... | 78 |
| Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori..... | 79 |
| Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Entry Barang | 80 |
| Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Entry Expedisi..... | 81 |
| Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pesanan | 82 |
| Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran | 82 |
| Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman..... | 83 |
| Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pengiriman | 84 |
| Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Penjualan | 85 |
| Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Customer | 86 |
| Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Barang..... | 87 |
| Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan..... | 88 |
| Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan | 88 |
| Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran | 89 |
| Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pengiriman | 90 |

DAFTAR TABEL


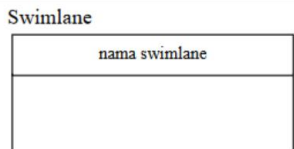
| | |
|---------------------------------------|----|
| Tabel 4.1 Tabel Admin | 45 |
| Tabel 4.2 Tabel Kategori..... | 45 |
| Tabel 4.3 Tabel Barang | 45 |
| Tabel 4.4 Tabel Isi | 45 |
| Tabel 4.5 Tabel <i>Customer</i> | 45 |
| Tabel 4.6 Tabel Pesanan | 46 |
| Tabel 4.7 Tabel Pembayaran | 46 |
| Tabel 4.8 Tabel Pengiriman | 46 |
| Tabel 4.9 Tabel Expedisi..... | 46 |
| Tabel 4.10 Admin | 47 |
| Tabel 4.11 Kategori | 48 |
| Tabel 4.12 Barang..... | 48 |
| Tabel 4.13 Isi..... | 49 |
| Tabel 4.14 <i>Customer</i> | 50 |
| Tabel 4.15 Pesanan | 50 |
| Tabel 4.16 Pembayaran..... | 51 |
| Tabel 4.17 Pengiriman | 52 |
| Tabel 4.18 Expedisi | 52 |




DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

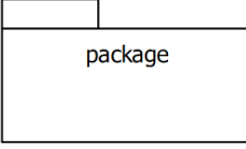
| NO | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|----|---|--------------------|---|
| 1. |  | <i>Actor</i> | Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> . |
| 2. |  | <i>Association</i> | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. |
| 3. |  | <i>Use Case</i> | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor |

2. Activity Diagram


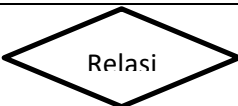
| NO | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|----|---|-----------------|---|
| 1. |  | <i>Activity</i> | Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain |
| 2. |  | Swimlane | Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi. |


| | | | |
|----|---|----------------------------|---|
| 3. |  | <i>Initial Node</i> | Bagaimana objek dibentuk atau diawali. |
| 4. |  | <i>Activity Final Node</i> | Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan |
| 5. |  | Control Flow | Untuk menghubungkan dari satu aktivitas ke aktivitas selanjutnya sesuai dengan alur kerja sistem. |

3. Package Diagram

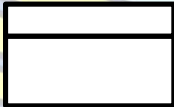

| No | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|----|--|-----------------|---|
| 1 |  | Package Diagram | Sekelompok model yang diorganisasikan atau dikelompokkan ke dalam packages. |

4. ERD

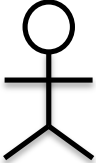




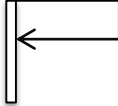
| No | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|----|---|--------|---|
| 1. |  | Entity | Menggambarkan suatu kelompok entitas (suatu objek yang dapat dibedakan dengan objek lainnya). |
| 2. |  | Relasi | Menggambarkan hubungan atau keterkaitan antara suatu entitas dengan entitas lainnya. |

| | | | |
|----|---|------|---|
| 3. |  | Line | Garis yang menghubungkan antara entitas dan relasi. |
|----|---|------|---|

5. 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>Class</i> | Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama. |
| 3. |  | <i>Realization</i> | Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek. |
| 4. |  | <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. |
| 5. |  | <i>Association</i> | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. |

6. 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 sistem 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 entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan |
|---|----------------|---------------|---|

7. Development Diagram

| NO | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|----|---|------|---|
| 1. |  | Note | Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi |
| 2. |  | Line | Penghubung relasi antar note |

