

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS  
WEB PADA TOKO SAWAL SANI FURNITURE  
PANGKALPINANG**

**SKRIPSI**



Oleh:

**SYAVIRA**

**1822500093**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2021/2022**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS  
WEB PADA TOKO SAWAL SANI FURNITURE  
PANGKALPINANG**

**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  
2021/2022**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nim : 1822500093

Nama : Syavira

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA TOKO SAWAL SANI *FURNITURE*  
PANGKALPINANG

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, 29 Juni 2022



(Syavira)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO SAWAL**  
**SANI FURNITURE PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Syavira**

**1822500093**

Yang dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 29 Juni 2022

**Anggota Penguji**



**Elly Yanuarti, M.Kom**

**NIDN. 0218018402**

**Dosen Pembimbing**



**Supardi, M.Kom**

**NIDN. 0219059501**

**Kaprod. Sistem Informasi**

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

**Ketua Penguji**



**Yuyi Andrika, M.Kom**

**NIDN. 0227108001**

Skripsi telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 6 Juli 2022

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

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan judul “**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO SAWAL SANI FURNITURE PANGKALPINANG** “ yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur. Saya menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa saya terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, saya menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia serta memberkahi anugerah dan kemudahan kepada saya.
2. Keluarga tercinta, Ayah, Ibu, Adik saya yang telah memberikan dukungan dan nasehat kepada saya baik semangat 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 Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., 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 (SI) ISB Atma Luhur, sekaligus Dosen Pembimbing.
8. Annisa Zahwa, Annisa Riskita, Sasdiyanto Akbar, Rajev, Ramayandra, Taufik, Dandi, Hendra, Dea Elrosa, Putri Ayu Yusnita, Mifta Hunayah, Rio Fahlevi, Imam dan teman- teman kerja, Elsa, Wendi, Renisa, Mona, selaku teman saya tercinta terima kasih telah memberi semangat kepada saya untuk kegiatan skripsi.

9. Seluruh Dosen dan Karyawan di ISB Atma Luhur yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama saya menuntut ilmu.
10. Bapak Sawaludin selaku Pemilik Sawal Sani *Furniture*.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Pangkalpinang, Juni 2022

Penulis



## **ABSTRACT**

*Sawal Sani furniture is a business engaged in furniture. At the Sawal Sani Furniture store, the sales process and report processing are still done manually or using paper. The research model used by the author is Fermwork for the application of system thinking (FAST). This system uses the PHP programming language and the database uses MySQL. In implementing this system, it must be implemented or uploaded to a web server so that it can be accessed on the internet. because this implementation is a trial, the author uses XAMPP as the web server. The tools used are Relationship Diagram (ERD) tools. Based on the problems above, one of the alternatives to this problem is expected to improve and make work faster and easier for customers.*

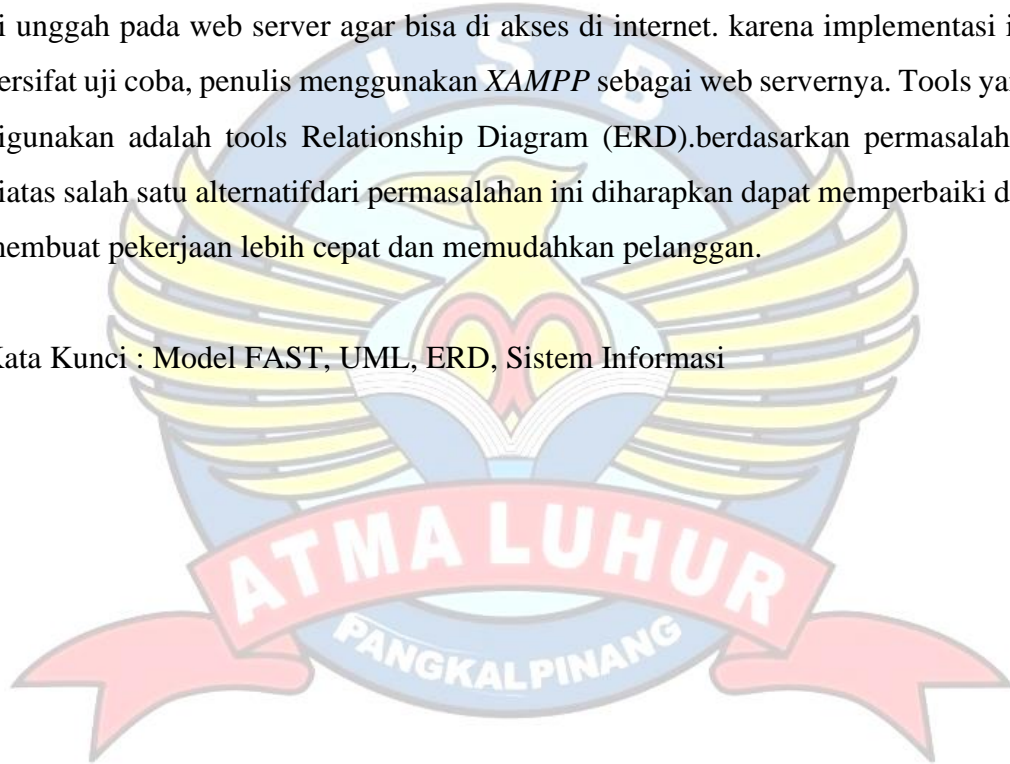
*Keywords: FAST Model, UML, ERD, Information System*



## ABSTRAK

Sawal Sani furniture adalah sebuah usaha yang bergerak dibidang furniture. Pada took Sawal Sani Furniture peroses penjualan dan pengiolahan laporan masih dilakukan secara manual atau memakai kertas. Model penelitian yang digunakan oleh penulis adalah *Fermwork for the application of system thinking*(FAST). Sistem ini menggunakan Bahasapemrograman PHP dan databasanya menggunakan *MySQL*.dalam mengimplementasi sistem ini, harus diterapkan atau di unggah pada web server agar bisa di akses di internet. karena implementasi ini bersifat uji coba, penulis menggunakan *XAMPP* sebagai web servernya. Tools yang digunakan adalah tools Relationship Diagram (ERD).berdasarkan permasalahan diatas salah satu alternatifdari permasalahan ini diharapkan dapat memperbaiki dan membuat pekerjaan lebih cepat dan memudahkan pelanggan.

Kata Kunci : Model FAST, UML, ERD, Sistem Informasi





## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	ii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	2
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian</b> .....	3
<b>1.4.1 Tujuan Penelitian</b> .....	3
<b>1.4.2 Manfaat Penelitian</b> .....	4
<b>1.5 Sistematika Penulisan</b> .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
<b>2.1 Sistem Informasi</b> .....	6
<b>2.1.1 Definisi Sistem</b> .....	6
<b>2.1.2 Definisi Informasi</b> .....	6
<b>2.1.3 Definisi Sistem Informasi</b> .....	6
<b>2.1.4 Definisi Website</b> .....	6
<b>2.1.5 Definisi Furniture</b> .....	6
<b>2.1.6 Definisi Pemasaran</b> .....	7
<b>2.2 UML</b> .....	7
<b>2.3 Pengertian PHP</b> .....	10
<b>2.4 Pengertian XAMPP</b> .....	10
<b>2.5 Pengertian Sublime Text</b> .....	10
<b>2.6 Pengertian MySQL</b> .....	10
<b>2.7 Pengertian Model FAST</b> .....	11
<b>2.9 Pengertian ERD</b> .....	12

<b><u>2.10 Transformasi ERD ke LRS</u></b> .....	13
<b><u>2.11 LRS</u></b> .....	13
<b><u>2.12 Spesifikasi Basis Data</u></b> .....	13
<b><u>2.13 Tinjauan Penelitian Terdahulu</u></b> .....	13
<b><u>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</u></b> .....	16
<b><u>3.1. Model Pengembangan Perangkat Lunak</u></b> .....	16
<b><u>3.2. Metode Pengembangan Sistem</u></b> .....	17
<b><u>3.3. Tools Pengembangan Sistem</u></b> .....	17
<b><u>BAB IV PEMBAHASAN</u></b> .....	21
<b><u>4.1 Tinjauan Organisasi</u></b> .....	21
<b><u>4.1.1 Sejarah Sawal Sani Furniture</u></b> .....	21
<b><u>4.1.2 Visi dan Misi</u></b> .....	21
<b><u>4.1.3 Struktur Organisasi</u></b> .....	22
<b><u>4.1.4 Tugas dan Wewenang</u></b> .....	22
<b><u>4.2 Definisi Lingkup</u></b> .....	23
<b><u>4.2.1 Analisa Proses Bisnis</u></b> .....	23
<b><u>4.3 Diagram Activity</u></b> .....	25
<b><u>4.3.2 Analisa Dokumen</u></b> .....	28
<b><u>4.3.3 Analisa Keluaran</u></b> .....	29
<b><u>4.3.4 Identifikasi Kebutuhan</u></b> .....	30
<b><u>4.3.5 Package Diagram</u></b> .....	32
<b><u>4.3.6 Use Case Diagram</u></b> .....	32
<b><u>4.3.7 Deskripsi Use Case</u></b> .....	34
<b><u>4.3.8 Rancangan Basis Data</u></b> .....	38
<b><u>4.3.9 Spesifikasi Basis Data</u></b> .....	42
<b><u>4.4 Rancangan Dokumen Usulan</u></b> .....	48
<b><u>4.4.1 Usulan rancangan keluaran</u></b> .....	48
<b><u>4.4.2 Usulan Rancangan Masukan</u></b> .....	49
<b><u>4.5 Class Diagram</u></b> .....	51

<b><u>4.6 Deployment Diagram</u></b> .....	52
<b><u>4.7 Struktur Tampilan</u></b> .....	53
<b><u>4.8 Rancangan Layar</u></b> .....	54
<b><u>4.9 Sequence Diagram</u></b> .....	64
<b><u>BAB V PENUTUP</u></b> .....	68
<b><u>5.1 Kesimpulan</u></b> .....	71
<b><u>5.2 Saran</u></b> .....	71
<b><u>DAFTAR PUSTAKA</u></b> .....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi .....	22
Gambar 4. 2 Proses pemesanan .....	25
Gambar 4. 3 Proses penjualan.....	26
Gambar 4. 4 Proses Pengiriman Barang .....	27
Gambar 4. 5 Laporan Penjualan.....	27
Gambar 4. 6 Package Diagram .....	32
Gambar 4. 7 Use Case Diagram Admin.....	33
Gambar 4. 8 Use Case Diagram Pelanggan .....	33
Gambar 4. 9 ERD.....	38
Gambar 4. 10 Transformasi ERD ke LRS .....	39
Gambar 4. 11 LRS .....	40
Gambar 4. 12 Class Diagram.....	51
Gambar 4. 13 Deployment Diagram .....	52
Gambar 4. 14 Struktur Tampilan .....	53
Gambar 4. 15 Rancangan Layar Login Admin.....	54
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Halaman Utama .....	55
Gambar 4. 17 Rancangan Layar Dashboard .....	56
Gambar 4. 19 Rancangan Layar Pelanggan.....	57
Gambar 4. 20 Rancangan Layar Barang .....	58
Gambar 4. 21 Rancangan Layar Ongkos Kirim.....	59
Gambar 4. 22 Rancangan Layar Pesanan .....	60
Gambar 4. 23 Rancangan Layar Laporan Pesanan .....	61
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Pesanan .....	62
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Ongkos Kirim.....	62
Gambar 4. 25 Rancangan Layar Entry Pembayaran.....	62
Gambar 4. 26 <i>Sequence Diagram Login</i> .....	64
Gambar 4. 27 <i>Sequence Diagram Pelanggan</i> .....	65
Gambar 4. 28 <i>Sequence Diagram Barang</i> .....	66

<u>Gambar 4. 29 Sequence Diagram Ongkos Kirim</u> .....	67
<u>Gambar 4. 29 Sequence Diagram Pesanan</u> .....	67
<u>Gambar 4. 29 Sequence Diagram pelanggan</u> .....	67
<u>Gambar 4. 29 Sequence Diagram Pembayaran</u> .....	70



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case .....	8
Tabel 2. 2 Model FAST .....	12
Tabel 4. 1 Tabel Admin.....	41
Tabel 4. 2 Tabel Pelanggan.....	41
Tabel 4. 3 Tabel pesanan .....	41
Tabel 4. 4 Tabel Ambil .....	41
Tabel 4. 5 Tabel Barang.....	41
Tabel 4. 6 Tabel Nota.....	42
Tabel 4. 7 Tabel pembayaran.....	42
Tabel 4. 8 Tabel Surat jalan .....	42
Tabel 4. 9 Tabel ongkos kirim .....	42
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Admin .....	43
Tabel 4. 10 Spesifikasi Basis Pelanggan.....	43
Tabel 4. 11 Spesifikasi Basis pesanan .....	44
Tabel 4. 12 Spesifikasi Basis Ambil .....	44
Tabel 4. 13 Spesifikasi Basis Pelanggan.....	45
Tabel 4. 14 Spesifikasi Basis Nota.....	46
Tabel 4. 15 Spesifikasi Basis Pembayaran.....	46
Tabel 4. 16 Spesifikasi Basis ongkos kirim .....	47
Tabel 4. 17 Spesifikasi Basis Surat jalan .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

### **Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan**

Lampiran A-1 Laporan penjualan .....	74
Lampiran A-2 Nota .....	75

### **Lampiran B :Masukan Sistem Berjalan**

Lampiran B - 1 Data Pelanggan.....	77
Lampiran B - 2 Data Barang.....	78

### **Lampiran C Masukan Usulan Keluaran**

Lampiran C - 1 Laporan Penjualan .....	80
--	----

### **Lampiran D Rancangan Usulan Masukan**

Lampiran D – 1Data Surat Jalan .....	81
--------------------------------------	----

### **Lampiran E Surat Riset dan Kartu Konsultasi**

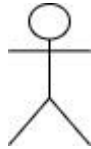
Lampiran E – 1 Surat Izin Riset .....	83
Lampiran E – 2 Surat Balasan Tempat Riset .....	84
Lampiran E – 3 Kartu Konsultasi .....	85

### **Lampiran F Biodata Penulis**

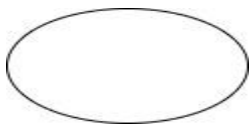
Lampiran F – 1 Biodata Penulis .....	87
--------------------------------------	----

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Use Case Diagram*



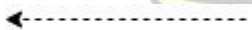
*Actor* menggambarkan orang atau system yang menyediakan atau menerima informasi dari system atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



*Use Case* menggambarkan fungsionalitas dari suatu system, sehingga pengguna system paham dan mengerti mengenai kegunaan system yang akan dibangun.



*Associations* menggambarkan hubungan antara *actor* dan *use case*.



*Extends* menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.

### Simbol *Activity Diagram*



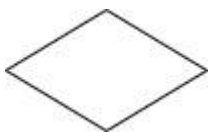
*Start Point* adalah simbol yang menyatakan awal dari aktifitas.



*End Point* adalah simbol yang menyatakan akhir dari aktifitas.

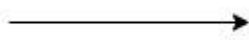


*Activity* adalah simbol yang menggambarkan aktifitas yang dilakukan pada sistem.



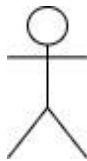
*Decision* adalah simbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar/salah. *Swimlane* menggambarkan pembagian pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



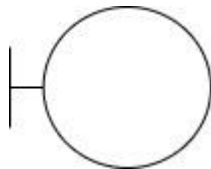


**Transition State** menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.

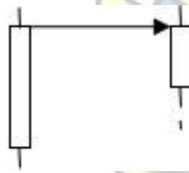
### Simbol Sequence Diagram



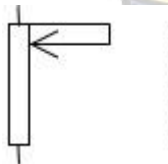
**Actor** menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan system.



**Boundary** menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



**Object Message** menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



**Message to Self** menggambarkan pesan atau hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



**Object** menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



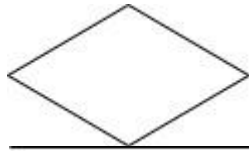
**Control** mengatur aliran dari informasi untuk sebuah scenario.

### Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)



**Entitas** merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang,

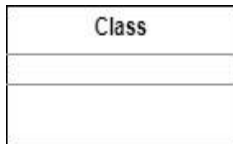
benda, atau hal lainnya yang keterangan perlu disimpan di basis data.



**Relationship** merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas

**Garis** yang menghubungkan entitas dengan relationship

### Simbol Class Diagram



**Class** merupakan penggambaran dari class name, attribute, atau property atau data dan method atau function atau behavior.



**Association** menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah

