

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN DAN
MINUMAN MENGGUNAKAN *QR_CODE* BERBASIS WEB DI
WARKOBO PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI



Agustiani Fadila

2022500138

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

2024

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN DAN
MINUMAN MENGGUNAKAN *QR_CODE* BERBASIS WEB DI
WARKOBO PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL FAST**

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**

2024

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 2022500138

Nama : Agustiani Fadila

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Judul Skripsi : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
MAKANAN DAN MINUMAN MENGGUNAKAN
QR_CODE BERBASIS WEB DI WARKOBO
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL 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, 05 Agustus 2024



Agustiani Fadila

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN DAN
MINUMAN MENGGUNAKAN *QR_CODE* BERBASIS WEB DI WARKOBO
PANGKALPINANG MENGGUNAKAN MODEL FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

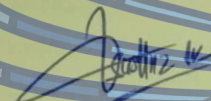
Agustiani Fadila

2022500138

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 29 Juli 2024

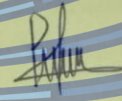
Anggota Penguji



Agustina Mardeka Raya, M.Kom

NIDN. 0214089501

Dosen Pembimbing



Fitriyani, M.Kom

NIDN. 0220028501

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom

NIDN. 0219059501

Ketua Penguji



Supardi, M.Kom

NIDN. 0219059501

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 05 Agustus 2024

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



Ellya Helmud, M.Kom

NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kita ucapkan kepada Allah SWT, 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 memberikan Rahmat-Nya dengan menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
2. Kedua orang tua yang ku cintai Ayah Ibu ku yang tiada henti mendoakan, memberikan dukungan serta memberikan *support* baik secara moril maupun material sehingga dengan penuh semangat penulis bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan tepat waktu.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Prof. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud. M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
7. Ibu Fitriyani, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis.

8. Bapak Rahchmat Riadi, selaku Pemilik Warkobo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

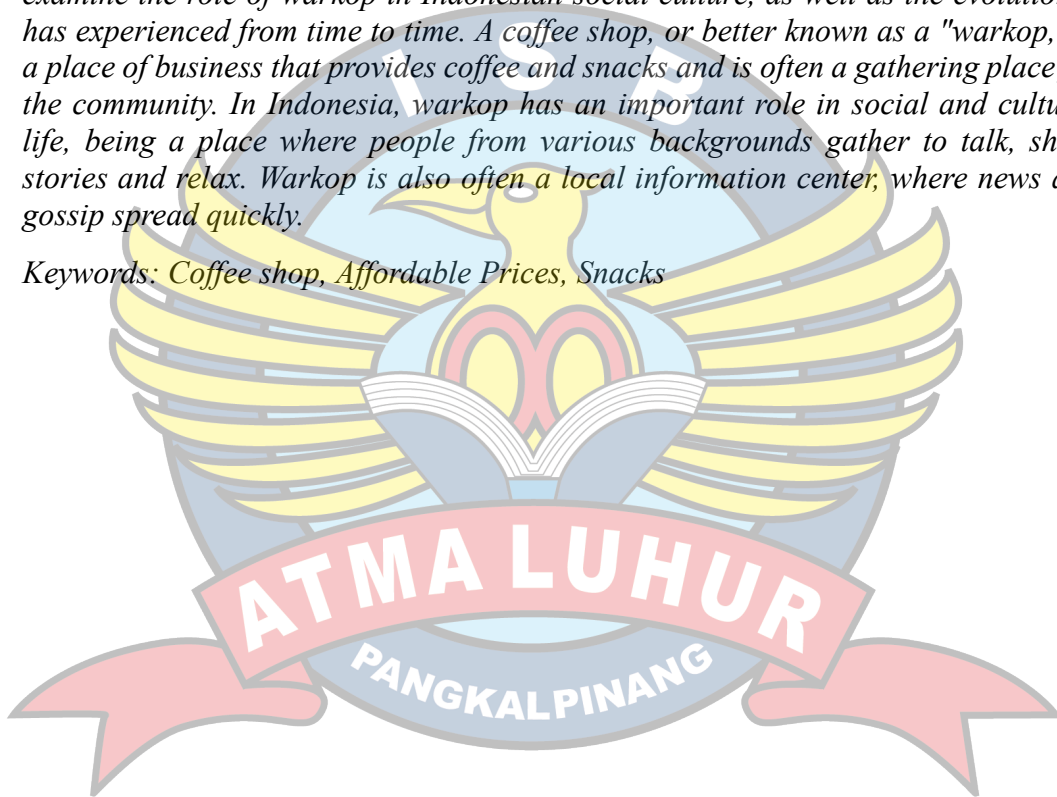
Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa ISB Atma Luhur khususnya.



ABSTRACT

Warkobo, short for Warung Kopi, is a place while interacting socially. The warkop concept has evolved from just a simple warung to a more modern and multifunctional place, offering various types of food and drinks, as well as additional facilities such as free Wi-Fi. Warung Kopi (Warkop) has become an integral part of the social life of Indonesian society. In the beginning, warkop was a simple place that provided coffee and snacks for customers. However, over time, warkop has experienced significant evolution both in terms of concept and function. This research aims to examine the role of warkop in Indonesian social culture, as well as the evolution it has experienced from time to time. A coffee shop, or better known as a "warkop," is a place of business that provides coffee and snacks and is often a gathering place for the community. In Indonesia, warkop has an important role in social and cultural life, being a place where people from various backgrounds gather to talk, share stories and relax. Warkop is also often a local information center, where news and gossip spread quickly.

Keywords: Coffee shop, Affordable Prices, Snacks



ABSTRAK

Warkobo, singkatan dari Warung Kopi tempat berkumpulnya masyarakat untuk menikmati secangkir kopi sambil berinteraksi sosial. Konsep warkop telah berkembang dari sekadar warung sederhana menjadi tempat yang lebih modern dan multifungsi, menawarkan berbagai jenis makanan dan minuman, serta fasilitas tambahan seperti Wi-Fi gratis. Warung Kopi (Warkop) telah menjadi bagian integral dari kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Pada mulanya, warkop tempat sederhana yang menyediakan kopi dan makanan ringan bagi para pelanggan. Namun, seiring berjalannya waktu, warkop telah mengalami evolusi yang signifikan baik dalam hal konsep maupun fungsi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran warkop dalam budaya sosial Indonesia, serta evolusi yang dialaminya dari masa ke masa. Warung kopi, atau yang lebih dikenal sebagai "warkop," tempat usaha yang menyediakan kopi serta makanan ringan dan sering menjadi tempat berkumpulnya masyarakat. Di Indonesia, warkop memiliki peran penting dalam kehidupan sosial dan budaya, menjadi tempat di mana orang dari berbagai latar belakang berkumpul untuk berbicara, berbagi cerita, dan bersantai. Warkop juga sering kali menjadi pusat informasi lokal, di mana berita dan gosip tersebar dengan cepat.

Kata Kunci : Warkop kopi, Harga Terjangkau, Makanan Ringan



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
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 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
2.1 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem Informasi.....	5
2.1.1 Sistem.....	5
2.1.2 Informasi.....	5
2.1.3 Sistem Informasi.....	5
2.2 Pengertian Makanan Dan Minuman.....	6
2.3 Pengertian <i>QR_CODE</i>	6
2.4 Pengertian Web.....	6
2.5 Metode Berorientasi Objek.....	6

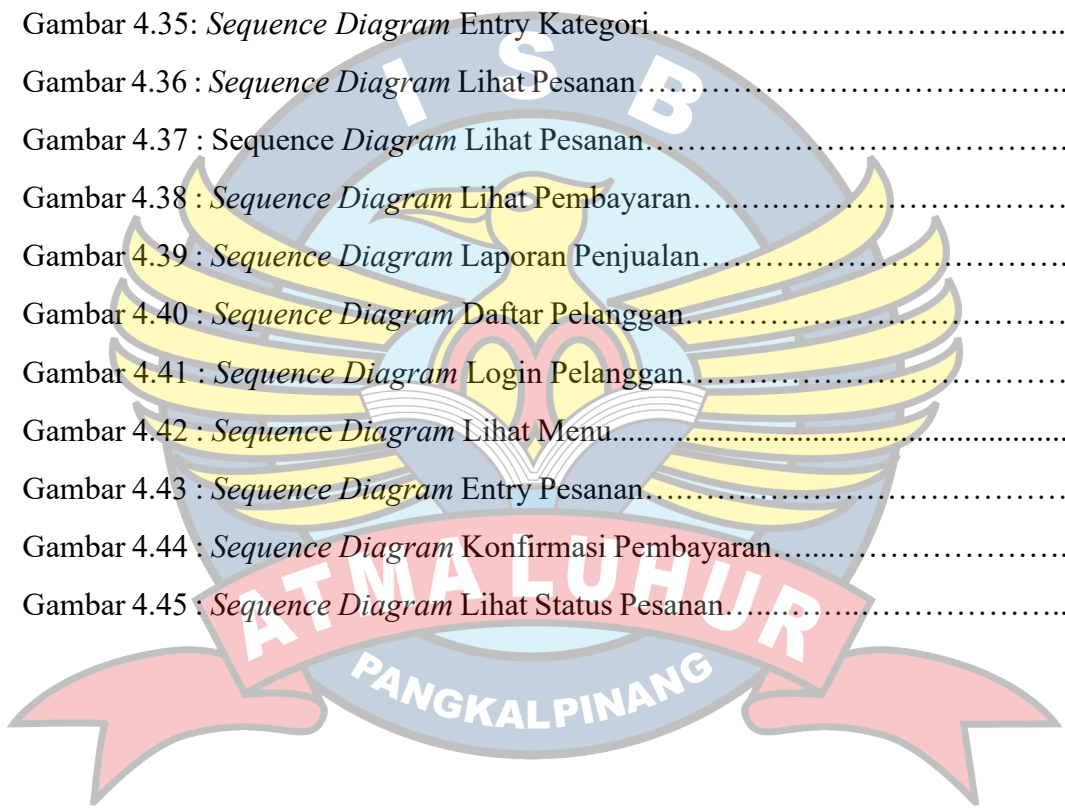
2.6	Perancangan Basis Data.....	7
2.7	Pengertian UML.....	7
2.12	Pengembangan Sistem.....	8
2.12.1	XAMPP.....	8
2.12.2	MYSQL.....	8
2.12.3	HTML.....	8
2.12.4	PHP.....	9
2.12.4	Sublime Text.....	9
2.14	Penelitian Terdahulu.....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Model Pengembangan Sistem Informasi.....	12
3.1.1	Model Fast (<i>Framework For The Aplication Of Thinking</i>).....	12
3.1.2	Tahap-Tahap Model Fast.....	13
3.1.3	Metode Pengembangan Sistem.....	13
3.2.2	Metode Pengumpulan Data.....	13
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	14
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Tinjaua Umum.....	16
4.1.1	Sejarah Warkobo.....	16
4.1.2	Visi dan Misi.....	16
4.1.3	Struktur Organisasi.....	17
4.1.4	Uraian Tugas Dan Wewenang.....	18
4.1.5	Tugas dan Wewenang.....	19
4.2	Perancangan Kebutuhan.....	19
4.2.1	Analisa Kebutuhan.....	19
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	20
4.3	Analisa Masukan dan Keluaran.....	24
4.3	Analisa Keluaran.....	24
4.3.2	Analisa Masukan.....	25

4.3.4 Identifikasi Kebutuhan.....	27
4.6 <i>Package Diagram</i>	28
4.7 <i>Use Case Diagram</i>	29
4.8 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	32
4.8.1 Deskripsi <i>Use Case Admin</i>	33
4.8.2 Deskripsi <i>Use Case Pelanggan</i>	32
4.8.3 <i>ERD</i>	36
4.8.4 Tranformasi ERD ke LRS.....	37
4.8.5 LRS.....	38
4.10 Tabel.....	39
4.11 Spesifikasi Basis Data.....	46
4.12 Analisi Keputusan (<i>Decision Analysis</i>).....	47
4.12.1 Rancangan Usulan Keluaran.....	47
4.12.2 Rancangan Usulan Masukan.....	49
4.13 Struktur Rancangan Layar.....	50
4.14 <i>Class Diagram</i>	51
4.15 Desain Fisik.....	52
4.15.1 Rancangan Layar.....	69
4.16 <i>Sequence Diagram</i>	82
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	87

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1: Struktur Organisasi.....	17
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Pesanan Menu.....	20
Gambar 4.3: <i>Activity Diagram</i> Pembagian.....	21
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Pembayaran.....	22
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> pembuatan Laporan.....	23
Gambar 4.6 : <i>Package Diagram</i>	28
Gambar 4.7 : <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	29
Gambar 4.8 : <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan.....	30
Gambar 4.9 : <i>Use Case Diagram</i> Pemilik.....	30
Gambar 4.10 : <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	37
Gambar 4.11 : Transformasi <i>ERD</i> ke <i>LRS</i>	38
Gambar 4.12 : <i>LRS (Logical Record Structure)</i>	39
Gambar 4.13: Struktur Rancangan Layar.....	51
Gambar 4.14 : <i>Class Diagram</i>	52
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Login Admin.....	53
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Dashboard.....	54
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Menu.....	55
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Tambah Menu.....	56
Gambar 4.19 : Rancangan Layar <i>Entry</i> Kategori.....	57
Gambar 4.20: Rancangan Layar Tambah Kategori.....	58
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Lihat Pelanggan.....	59
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Pesanan Pelanggan.....	60
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Laporan Penjualan.....	61
Gambar 4.24 : Rancangan Layar Daftar Pelanggan.....	62
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Login Pelanggan.....	63
Gambar 4.26 : Rancangan Layar Dashboard Pelanggan.....	64
Gambar 4.27 : Rancangan Layar Menu.....	65

Gambar 4.28 : Rancangan Layar Keranjang.....	66
Gambar 4.29 : Rancangan Layar <i>Checkout</i>	67
Gambar 4.30 : Rancangan Layar Konfirmasi Pembayaran.....	68
Gambar 4.31 : Rancangan Layar Status Pesanan.....	69
Gambar 4.32 : Rancangan Layar <i>Qr-Code</i>	70
Gambar 4.33 : <i>Sequencee Diagram</i> Login Admin.....	71
Gambar 4.34 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Menu.....	72
Gambar 4.35: <i>Sequence Diagram</i> Entry Kategori.....	73
Gambar 4.36 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	74
Gambar 4.37 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	75
Gambar 4.38 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran.....	76
Gambar 4.39 : <i>Sequence Diagram</i> Laporan Penjualan.....	77
Gambar 4.40 : <i>Sequence Diagram</i> Daftar Pelanggan.....	78
Gambar 4.41 : <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan.....	79
Gambar 4.42 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Menu.....	80
Gambar 4.43 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan.....	81
Gambar 4.44 : <i>Sequence Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran.....	82
Gambar 4.45 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Status Pesanan.....	83



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Admin.....	40
Tabel 4.2 : Tabel Pelanggan.....	40
Tabel 4.3 : Tabel Pesan.....	40
Tabel 4.4 : Tabel <i>Delivery</i>	40
Tabel 4.5 : Tabel Menu.....	40
Tabel 4.6 : Tabel Kategori.....	40
Tabel 4.7 : Tabel Pembayaran.....	40
Tabel 4.8 : Tabel Nota.....	40
Tabel 4.9 : Tabel Ada.....	40
Tabel 4.10 : Tabel Spesifikasi Basis Data Admin.....	41
Tabel 4.11 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	42
Tabel 4.12 : Tabel Spesifikasi Basis Data pesanan.....	42
Tabel 4.13 : Tabel Spesifikasi Basis Data <i>Delivery</i>	43
Tabel 4.14 : Tabel Spesifikasi Basis data Menu.....	43
Tabel 4.15 : Tabel Spesifikasi Kategori.....	44
Tabel 4.16 : Tabel Spesifikasi Pembayaran.....	45








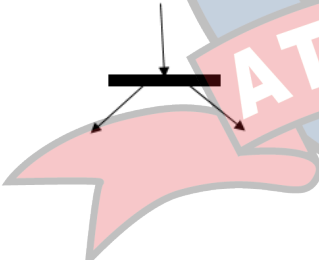
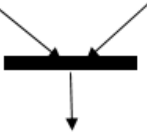

DAFTAR LAMPIRAN

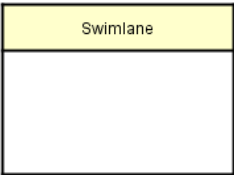
	Halaman
Lampiran A-1 Dokumen Analisa Keluaran.....	91
Lampiran A-2 Laporan Penjualan.....	93
Lampiran B-1 Data Menu Makanan.....	95
Lampiran B-2 Data Pesanan.....	96
Lampiran C-1 Laporan Penjualan.....	98
Lampiran C-2 Nota.....	99
Lampiran D-1 Menu Makanan.....	101
Lampiran D-2 Kategori.....	102
Lampiran D-3 Data Pelanggan.....	103
Lampiran D-4 Data Pembayaran.....	104
Lampiran D-5 Delivery.....	105
Lampiran E-1 Surat Pengantar Riset.....	107
Lampiran F-1 Surat Balasan Riset.....	109
Lampiran G-1 Kartu Bimbingan Skripsi.....	110
Lampiran H-1 Surat Keterangan Plagiat.....	111
Lampiran I-1 Biodata Penulis.....	113






DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram




	<p>Launch Poin</p> <p>Menggambarkan awal operasi</p>
	<p>Final Point</p> <p>Menggambarkan setelah tugas selesai</p>
	<p>Activity</p> <p>Menggambarkan proses operasi Perusahaan</p>
	<p>Simbol Activities Black Hold</p> <p>Digunakan dalam situasi di mana satu atau lebih transisi diperlukan.</p>
	<p>Simbol Amazing Activities</p> <p>Jika digunakan pada titik awal, harus ada satu atau lebih transisi.</p>
	<p>Simbol Tongs</p> <p>dibuat untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara berurutan, menggabungkan dua kegiatan berurutan menjadi satu</p>
	<p>Simbol Join</p> <p>Menunjukkan bahwa ada demosi</p>
	<p>Choice</p> <p>Menggambarkan pilihan</p>

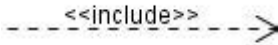
	<p>Swimlane</p> <p>Menggambarkan bagaimana aktivitas berbeda</p>
---	---

Simbol Diagram of the package

	<p>Bundle</p> <p>Paket terdiri dari satu atau lebih node.</p>
	<p>Kebergantungan/dependency</p> <p>Bergantung pada node, arah panah mengarah pada node yang digunakan.</p>
	<p>Link</p> <p>Komunikasi antara node</p>

Simbol Uce Case Diagram

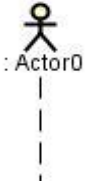
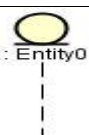
	<p>Actor</p> <p>menggambarkan individu atau sistem yang memberikan atau menerima data sistem atau pengguna software aplikasi.</p>
	<p>Utilization Case</p> <p>Mengurangi fungsi dan fitur sistem sehingga pengguna dapat memahami dan memahami sistem yang akan dibangun.</p>
	<p>Connetion</p> <p>Memberikan penjelasan tentang hubungan antara actor dan uce case.</p>

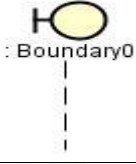
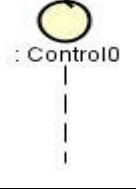
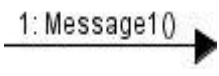
	<p><i>Incorporate</i></p> <p>Mengklarifikasi fungsi sumber</p>
---	---

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Intro</i>	menggambarkan kelompok individu, lokasi, barang, dan lainnya yang berpartisipasi dalam sistem.
2		<i>Atribut</i>	Komponen data yang dimiliki oleh sebuah entitas
3		Relatif	Memberikan gambaran tentang hubungan yang ada di antara himpunan entitas
4		Linier	Garis berfungsi sebagai penghubung antara hubungan antara entitas, hubungan antara entitas, dan atribut.

Sequence Diagram Symbol

	<p><i>Aktor</i></p> <p>Mengidentifikasi individu yang berinteraksi dengan sistem</p>
	<p><i>Class of Entity</i></p> <p>Menguraikan hubungan yang akan terjadi</p>

	<p><i>Class Boundary</i></p> <p>Menggambarkan foem</p>
	<p><i>Class Control</i></p> <p>Menggambarkan cara batas berhubungan dengan table</p>
	<p><i>A Head Massage</i></p> <p>Menggambarkan cara mengirim pesan</p>

