

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SURVEI
PADA PT BANGKA MEDIA GRAFIKA
BERBASIS WEB DENGAN
MODEL FAST**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2024**

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SURVEI
PADA PT BANGKA MEDIA GRAFIKA
BERBASIS WEB DENGAN
MODEL FAST**

SKRIPSI

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



Oleh:

**DAHRUL ULUM BURHANUDDIN
2222520001**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2024**

LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT

LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT

Yang bertandatangan dibawah ini :

NIM : 2222520001
Nama : DAHRUL ULUM BURHANUDDIN
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SURVEI
PADA PT. BANGKA MEDIA GRAFIKA
BERBASIS WEB DENGAN 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.

Duaabatinang, 10 Agustus 2024

Dahrul Ulum Burhanuddin

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

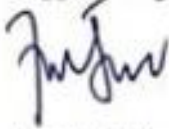
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SURVEI
PADA PT. BANGKA MEDIA GRAFIKA
BERBASIS WEB DENGAN
MODEL FAST

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

DAHRUL ULUM BURHANUDDIN
2222520001

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 03 Agustus 2024

Anggota Penguji



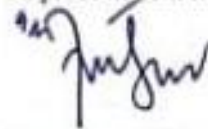
Anisah, M.Kom
NIDN. 0226078302

Dosen Pembimbing



Sujono, M.Kom
NIDN. 0211037702

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN. 021905901

Ketua Penguji



Hamidah, M.Kom
NIDN. 0210048302

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR




Ellya Helmud, 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. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Prof. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
4. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
5. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
6. Bapak Sujono, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi ISB Atma Luhur.

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

Pangkalpinang, Juli 2024

Dahrul Ulum Burhanuddin

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah Sistem Informasi Manajemen Survei Pada Pt. Bangka Media Grafika Berbasis Web ini merujuk pada suatu sistem informasi yang dirancang untuk mengumpulkan, mengelola, menganalisis, dan menyajikan data survei di wilayah Bangka Belitung. Sistem ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan relevan mengenai berbagai aspek ekonomi, sosial, dan lainnya yang terkait dengan sektor-sektor tertentu di Bangka Belitung. Sistem ini akan mengintegrasikan berbagai teknologi informasi dan komunikasi untuk memfasilitasi pengumpulan data secara efisien, validasi data, analisis data, dan pelaporan hasil survei. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu Pt. Bangka Media Grafika untuk mengelola survei lebih baik, sehingga pelayanan dan interaksi dengan masyarakat Bangka Belitung khususnya Pangkalpinang bisa lebih optimal.

Kata Kunci : Survei Online, berbasis web, *FAST (Framework For The Application of System Technique)*, Bangka Pos, PT. Bangka Media Grafika.



ABSTRACT

This research aims to develop a Survey Management Information System at Pt. Bangka Media Grafika. This Survey system designed to collect, store, manage, analyze and present survey data in the Bangka Belitung area especially at Pangkalpinang. This system aims to obtain accurate and relevant information regarding economic, social and other aspects related to certain sectors in Bangka Belitung. This system will integrate various information and communication technologies to facilitate efficient of collection, validation, analysis, and reporting of survey results. It is hoped that the results of this research can help Pt. Bangka Media Grafika to manage surveys better, so that service and interaction with the people of Bangka Belitung, especially Pangkalpinang, can be more optimal.

Keywords: Online Survey, web-based, Fast (Framework For The Application of System Technique), Bangka Pos, PT. Bangka Media Grafika.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN PLAGIAT	i
LEMBAR PERSETUJUAN / PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1.1 Definisi Sistem Informasi.....	5
2.1.2 Survei	5
2.1.3 Survei Kepuasan Masyarakat	5
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.2.1 Object Oriented Programming (OOP).....	6
2.2.2 Framework For The Application of System Technique (FAST).....	7
2.3 Teori Pendukung	9
2.3.1 Apache	9
2.3.1 Mysql.....	10
2.3.2 PHP	11
2.3.3 XAMPP.....	13
2.3.4 Framework Laravel	13

2.4 Penelitian Terdahulu	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Metode Pengembangan Sistem Informasi	16
3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	17
3.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	19
4.1 Sejarah PT. Bangka Media Grafika	19
4.2 Visi dan Misi PT. Bangka Media Grafika	19
4.3 Struktur Organisasi PT. Bangka Media Grafika	20
4.4 Tugas dan Wewenang Struktur Organisasi.....	22
4.5 Definisi Lingkup (<i>Scope Definition</i>)	29
4.5.1 Analisis Proses Bisnis	29
4.5.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	30
4.6 Analisis Masalah (<i>Problem Analysis</i>)	33
4.6.1 Analisis Dokumen Keluaran	33
4.6.2 Analisis Dokumen Masukan	34
4.7 Analisis Kebutuhan (<i>Requirements Analysis</i>).....	35
4.7.1 Identifikasi Kebutuhan Admin.....	35
4.7.2 Identifikasi Kebutuhan Anggota	36
4.8 Desain Logis (<i>Logical Design</i>).....	37
4.8.1 Use Case Diagram.....	37
4.8.2 Deskripsi Use Case.....	39
4.8.3 Entity Relationship Diagram (ERD)	42
4.8.4 Transformasi ERD ke LRS	43
4.8.5 Logical Record Structure (LRS)	44
4.8.6 Tabel.....	45
4.8.7 Spesifikasi Basis Data	47
4.9 Desain Fisik (<i>Physical Design</i>)	53
4.9.1 Rancangan Keluaran.....	53
4.9.2 Rancangan Masukan	54
4.9.3 Class Diagram	55
4.9.4 Deployment Diagram	56
4.9.5 Struktur Tampilan Layar	56

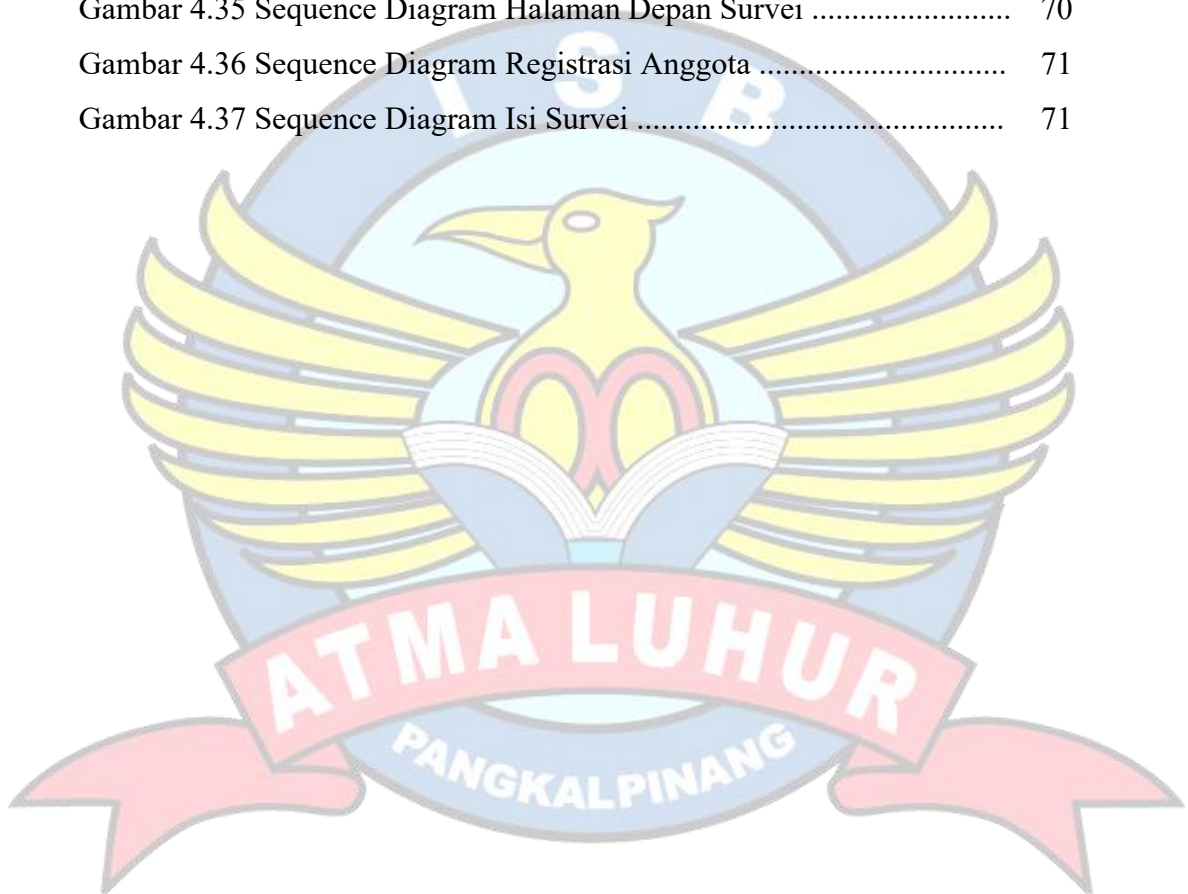
4.9.6 Rancangan Layar Halaman Admin	57
4.9.7 Rancangan Layar Halaman Utama / <i>FrontEnd</i>	62
4.9.8 <i>Sequence Diagram</i>	65
4.9.8.1 <i>Sequence Diagram</i> Admin.....	65
4.9.8.2 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Depan/ <i>FrontEnd</i>	70
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN	75
LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKAN	78
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	81
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	84
LAMPIRAN E KARTU BIMBINGAN	87
LAMPIRAN F SURAT KETERANGAN RISET	89
LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN PLAGIASI	92
LAMPIRAN H BIODATA PENULIS	94



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Metode FAST	8
Gambar 4.1 Struktur Organisasi PT. Bangka Media Grafika	22
Gambar 4.2 Struktur Organisasi Business Division	23
Gambar 4.3 Struktur Organisasi Editorial Division	23
Gambar 4.4 Activity Diagram Pendataan Anggota	33
Gambar 4.5 Activity Diagram Pembuatan Survei	34
Gambar 4.6 Activity Diagram Analisis dan Pelaporan Hasil Survei	35
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Admin	37
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Anggota	38
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Responden	38
Gambar 4.10 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	42
Gambar 4.11 Transformasi ERD ke LRS	43
Gambar 4.12 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	44
Gambar 4.13 <i>Class Diagram</i>	55
Gambar 4.14 <i>Deployment Diagram</i>	56
Gambar 4.15 Desain Struktur Tampilan Layar	56
Gambar 4.16 Rancangan Layar Login Admin	57
Gambar 4.17 Rancangan Layar Halaman Dashboard Admin	57
Gambar 4.18 Rancangan Layar Halaman Dashboard <i>Create</i> Survei	58
Gambar 4.19 Rancangan Layar Halaman <i>Create</i> Soal Survei	58
Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman <i>Create</i> Pilihan Soal Survei	59
Gambar 4.21 Rancangan Layar Daftar Kelola Survei	59
Gambar 4.22 Rancangan Layar Daftar Analisis Data Survei	60
Gambar 4.23 Rancangan Layar Report Survei	61
Gambar 4.24 Rancangan Layar Halaman Utama/ <i>FrontEnd</i>	62
Gambar 4.25 Rancangan Layar Registrasi Anggota	63
Gambar 4.26 Rancangan Layar Formulir Survei	64
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	65

Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Login Anggota	65
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Entry Survei	66
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Entry Soal Survei	67
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pilihan Soal Survei	68
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Survei	69
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Analisis Data Survei	69
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Report Survei	70
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Depan Survei	70
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Anggota	71
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Isi Survei	71



DAFTAR TABEL



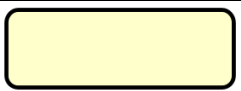
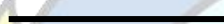
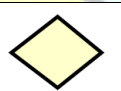
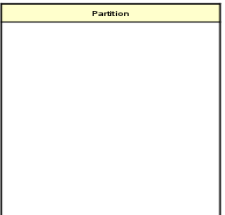
	Halaman
Tabel 4.1 Responden	45
Tabel 4.2 Anggota	45
Tabel 4.3 Admin	45
Tabel 4.4 Survei.....	45
Tabel 4.5 Isi Soal Survei	45
Tabel 4.6 Soal Survei	46
Tabel 4.7 Tipe Soal Survei	46
Tabel 4.8 Jawaban Soal Survei.....	46
Tabel 4.9 Jawaban Survei	46
Tabel 4.10 Struktur Tabel Responden	47
Tabel 4.11 Struktur Tabel Anggota	47
Tabel 4.12 Struktur Tabel Admin.....	48
Tabel 4.13 Struktur Tabel Survei	49
Tabel 4.14 Struktur Tabel IsiSoalSurvei.....	50
Tabel 4.15 Struktur Tabel SoalSurvei	50
Tabel 4.16 Struktur Tabel TipeSoal	51
Tabel 4.17 Struktur Tabel JawabanSoalSurvei	52
Tabel 4.18 Struktur Tabel JawabanSurvei	52

DAFTAR LAMPIRAN




	Halaman
Lampiran A Dokumen Keluaran	75
Lampiran A-1 Form Survei	76
Lampiran A-2 Laporan Survei	77
Lampiran B Dokumen Masukan	78
Lampiran B-1 Formulir Anggota Survei	79
Lampiran B-2 Formulir Instrumen Survei	80
Lampiran C Rancangan Keluaran	81
Lampiran C-1 Laporan Survei	82
Lampiran C-2 Rekapitulasi Survei	83
Lampiran D Rancangan Masukan	84
Lampiran D-1 Daftar Anggota	85
Lampiran D-2 Daftar Survei	86
Lampiran E Kartu Bimbingan	87
Lampiran E-1 Kartu Bimbingan	88
Lampiran F Surat Keterangan Riset	89
Lampiran F-1 Surat Permohonan Riset Skripsi	90
Lampiran F-2 Surat Balasan Riset Skripsi	91
Lampiran G Surat Keterangan Plagiasi	92
Lampiran G-1 Surat Plagiasi dari Perpustakaan	93
Lampiran H Biodata Penulis	94
Lampiran H Biodata Penulis	95

DAFTAR SIMBOL


A. Simbol *Activity Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	Start Point	Simbol yang menggambarkan awal dari aktivitas
	End Point	Simbol yang menggambarkan akhir dari aktivitas
	Activity	Aktivitas yang dilakukan sistem
	Join	Menggambarkan penggabungan dari beberapa aktivitas
	Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu
	Swimlane	Menggambarkan pembagian antara dua <i>state</i> , atau <i>activity</i>

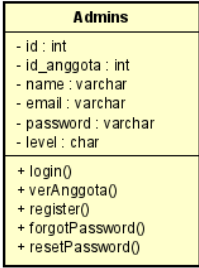

B. Simbol *UseCase Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang atau pihak yang mengakses <i>usecase</i>
	<i>UseCase</i>	Menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i>	Menggambarkan relasi antara aktor dan <i>usecase</i>




C. Simbol Sequence Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem
	<i>Boundary</i>	Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, menangani komunikasi antar lingkungan sistem
	<i>Control</i>	Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel
	<i>Entity</i>	Gambaran sistem sebagai landasan dalam membuat basis data
	<i>Object Message</i>	Menggambarkan hubungan antar objek atau pesan yang menunjukkan urutan kejadian
	<i>Message to self</i>	Menggambarkan hubungan antar objek itu sendiri atau pesan untuk dirinya
	<i>Object</i>	Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan

D. Simbol *Class Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Menggambarkan kumpulan objek dari <i>class name</i> , <i>atribute</i> , <i>function</i> dan <i>method</i>
	<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan antar objek satu dengan objek lainnya

E. Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Gambar	Nama	Keterangan
	Entitas	Menggambarkan suatu objek yang terikat dalam sistem, meliputi orang, benda atau lainnya
	Relasi	Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas
	Garis	Sebagai penghubungan antara relasi dengan entitas