



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAN HEWAN BERBASIS WEB
PADA TOKO SAZAHN_STUFFCOLLECTION**

TUGAS AKHIR

MAULANA ASSYIDIQ

19105010173

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA SISTEM INFORMASI

JAKARTA

2022



**SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAN HEWAN BERBASIS WEB
PADA TOKO SAZAHN_STUFFCOLLECTION**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Mayda
Komputer**

MAULANA ASSYIDIQ

1910501073

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA SISTEM INFORMASI

JAKARTA

2022

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah karya hasil sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Maulana Assyidiq

NIM : 1910501073

Tanggal : 3 Juli 2022

Apabila di kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 3 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Maulana Assyidiq

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Maulana Assyidiq
NIM : 1910501073
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : D-III Sistem Informasi

Demi Pembangunan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non – exclusive royalty Free Right*) atas Karya Ilmiah saya yang berjudul:

SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAN HEWAN BERBASIS WEBSITE PADA TOKO SAZAHRN_STUFFCOLLECTION

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tuags Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 3 Juli 2022

Yang Menyatakan,


Maulana Assyidiq

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini mengatakan bahwa proposal berikut :

Nama : Maulana Assyidiq

NIM : 1910501073

Program Studi : D3 Sistem Informasi

Judul : Sistem Informasi Penjualan Pakan Hewan Berbasis
Website Pada Toko Sazahrn_StuffCollection

Sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti ujian Sidang Proposal/Tugas Akhir/Skripsi pada Program Studi D3 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi



Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom., MM



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.

Ditetapkan : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 24 Juni 2022

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Maulana Assyidiq
NIM : 1910501073
Program Studi : D-III Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Penjualan Pakan Hewan Berbasis Website
Pada Toko Sazahrn StuffCollection

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



Rio Wirawan, S.Kom, MMSI

Penguji 1



Ria Astriratma, S.Komp., M.Cs.

Penguji 2



Kraugustecliana, S.Kom., MKOM, MM.

Pembimbing



Dr. Ermatita, M.Kom.

Dekan



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 6 Juli 2022



SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAN HEWAN BERBASIS WEBSITE PADA TOKO SAZAHRN_STUFFCOLLECTION

Maulana Assyidiq

ABSTRAK

Sistem Informasi website merupakan salah satu hal yang penting dalam suatu kebutuhan dalam toko. Sazahrn_StuffCollection adalah merupakan Toko Pakan Hewan baik hewan darat, laut, dan udara yang membutuhkan adanya sistem informasi berbasis website dikarenakan penyebaran informasi dan prorses pembelian masih menggunakan sistem secara manual. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut diperlukan adanya pengembangan teknologi berbasis website. Selain mencegah terjadinya kehilangan berkas, Memakan waktu yang lama dan penyebaran informasi yang masih belum memadai maka dapat membantu toko lebih mudah dalam mengelola hal tersebut. Dalam melakukan pengembangan sistem, peneliti membuat alur penelitian dan identifikasi masalah dengan metode PIECES untuk menyesuaikan kebutuhan dari sistem yang dikembangkan melalui hasil observasi ke toko. Sistem informasi dibuat dengan menggunakan *Visual Studio Code* dalam melakukan pengkodean dan menggunakan *framework laravel & Bootstrap* untuk membantu peneliti dalam membuat tampilan yang menarik. Diharapkan dengan dibuatnya sistem ini dapat menjadi alternatif yang tepat untuk menjadi solusi atas permasalahan yang dialami oleh toko.

Kata Kunci : Sistem informasi, alur penelitian, *Visual Studio Code*, *Framework*

ANIMAL FEED SALES INFORMATION SYSTEM BASED ON WEBSITE AT SAZAHRN_STUFFCOLLECTION STORE

Maulana Assyidiq

ABSTRACT

The website information system is one of the important things in a store's needs. Sazahrn_StuffCollection is an animal feed store for land, sea, and air animals that requires a website-based information system because the dissemination of information and the purchasing process still uses a manual system. To meet these needs, it is necessary to develop website-based technology. In addition to preventing file loss, it takes a long time and the dissemination of information that is still inadequate can help stores more easily manage this. In developing the system, the researcher made a research flow and identified problems with the PIECES method to match the needs of the system developed through observation to the store. The information system was created using Visual Studio Code in coding and using the Laravel & Bootstrap framework to assist researchers in creating an attractive display. It is hoped that this system can be the right alternative to be a solution to the problems experienced by the store.

Keywords: *Information system, research flow, Visual Studio Code, Framework*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang Maha kuasa dan Maha Besar atas segala karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal Karya Tulis Ilmiah Akhir yang berjudul **"Sistem Informasi Penjualan Pakan Hewan Berbasis *Website* Pada Toko Sazahrn_StuffCollection"**. Laporan Karya Tulis Ilmiah Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat untuk kelulusan diploma 3 Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Dalam proses penyelesaian proposal Karya Tulis Ilmiah Akhir ini, penulis telah mendapatkan bantuan dan doa dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis ingin berterima kasih kepada :

1. Dr. Ermatita, M.Kom. Selaku dekan serta jajaran pimpinan dan karyawan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
2. Rio Riawan, S.Kom, M.M.S.I selaku Ketua program Studi Diploma Tiga Sistem Informasi
3. Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom., MM. Selaku Dosen Pembimbing penulis yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya hingga proposal Karya Tulis Ilmiah akhir ini selesai.
4. Keluarga Penulis, kedua orangtua, yang telah senantiasa selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa sehingga pemulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
5. Kepada kekasih saya safira azzahra sebagai pemilik toko Sazahrn_StuffCollection yang telah mengizinkan dan dukungan kepada penulis dalam pembuatan proposal Karya Tulis Ilmiah.
6. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan proposal Karya Tulis Ilmiah yang namanya tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Terima kasih atas segala dukungan dan doa yang telah diberikan. Semoga Allah SWT membalas setiap kebaikan kalian. Penulis berharap dengan dibuatnya Karya Tulis Ilmiah ini dapat dijadikan acuan dan bermanfaat bagi kita semua.

Maulana Assyidiq

Jakarta, 9 maret 2022

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iiiv
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Batasan Masalah.....	2
1.6 Luaran Sistem.....	2
1.7 Sistematika Penyusunan	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 SISTEM.....	4
2.2 INFORMASI.....	4
2.3 SISTEM INFORMASI.....	4
2.4 Waterfall.....	5
2.5 WEB	7
2.6 CSS.....	8
2.7 HTML.....	8
2.8 Laravel.....	8
2.9 Database	8
2.10 MVC.....	9

2.11	Pengertian UML (Unified Modeling Language).....	9
2.12	XAMPP	11
2.13	BOOTSTRAP Framework	12
2.14	Black Box Testing	12
2.15	Penelitian Terdahulu.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		18
3.1	Metode Penelitian.....	18
3.2	Alur Penelitian.....	19
3.3	Pengumpulan data	19
3.3.1	Observasi.....	19
3.3.2	Studi Pustaka.....	20
3.3.3	Analisis Kebutuhan	20
3.4	Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	21
3.5	Alat penelitian	21
3.6	Jadwal Kegiatan	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		23
4.1	Sejarah Toko.....	23
4.2	Analisa Sistem Berjalan	25
4.3	Identifikasi Masalah	29
4.4	Analisa Sistem Usulan.....	31
4.4.1	Use Case Sistem Usulan	31
4.4.2	Narasi Alur UseCase Usulan.....	32
4.4.3	Activity Diagram Usulan <i>Login</i>	43
4.4.4	Activity Diagram Usulan Registrasi	44
4.4.5	Activity Diagram Usulan Check Out	45
4.4.6	Activity Diagram usulan Pemilihan Jasa Pengiriman	46
4.4.7	Activity Diagram Metode Pembayaran.....	47
4.4.8	Activity Diagram Usulan Tambah Barang.....	48
4.4.9	Activity Diagram Tambah Pengiriman	49
4.4.10	Activity Diagram Tambah Kategori.....	50
4.4.11	Activity Diagram Tambah Payment.....	51
4.4.12	Squence Diagram usulan.....	52

4.4.13	Class Diagram Usulan.....	53
4.5	Perancangan Database.....	54
4.6	Perancangan Gambar.....	57
4.7	Testing Black Box.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....		73
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		75
LAMPIRAN.....		76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Waterfall	7
Gambar 3 . 1 Alur Pebelitian.....	19
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	23
Gambar 4. 2 UseCase Berjalan	26
Gambar 4. 3 Activity Diagram Berjalan	28
Gambar 4. 4 UseCase Usulan.....	31
Gambar 4. 5 Activity Diagram Login	43
Gambar 4. 6 Activity Diagram Usulan Registrasi	44
Gambar 4. 7 Activity Diagram usulan CheckOut	45
Gambar 4. 8 Activity Diagram usulan Pemilihan jasa Pengiriman	46
Gambar 4. 9 Activity diagram metode Pembayaran	47
Gambar 4 . 8 Activity Diagram Usulan Tambah Barang.....	48
Gambar 4 . 9 Activity Diagram Tambah Pengiriman	49
Gambar 4. 10 Actibity Diagram Tambah Kategori.....	50
Gambar 4. 11 Activity Diagram Payment.....	51
Gambar 4 . 10 Squence <i>Diagram Usulan</i>	52
Gambar 4 . 11 Class <i>Diagram Usulan</i>	53
Gambar 4 . 12 <i>Halaman login</i>	57
Gambar 4 . 13 <i>Halaman Registrasi/Buat Akun</i>	58
Gambar 4 . 14 Tampilan Buat Akun (2)	59
Gambar 4. 12 Halaman utama.....	60
Gambar 4. 13 Halaman Kateori Burung	61
Gambar 4. 14 Halaman Kategori Unggas	62
Gambar 4. 15 Gambar Kategori Kucing	63
Gambar 4. 16 Halaman Kategori Obat.....	64
Gambar 4. 17 Halaman Kategori Aksesoris.....	64
Gambar 4. 18 Halaman Checkout	65
Gambar 4. 19 halaman Cek Pesanan.....	66
Gambar 4. 20 Halaman Menu Admin	66
Gambar 4. 21 Halaman Tambh barang	67







Gambar 4. 22 Halaman Tambah Pengirim.....	68
Gambar 4. 23 Halaman Tambah Kategori	68
Gambar 4. 24 Halaman Tambah Payment	69

DAFTAR TABEL




Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan	22
Tabel 4. 1 Narasi USeCase Berjalan	26
Tabel 4. 2 Narasi Alur UseCase Usulan.....	32
Tabel 4. 3 Narasi Alur UseCase Login	33
Tabel 4. 4 Narasi Alur UseCase Checkout Barang	34
Tabel 4. 5 narasi Alur UseCase Metode Pembayaran.....	35
<i>Tabel 4. 6 Narasi Alur UseCase Memilih Pengiriman</i>	<i>36</i>
Tabel 4. 7 Narasi Alur Tambah Barang	37
Tabel 4. 8 Narasi Alur UseCase Tambah Kategori.....	38
Tabel 4. 9 Narasi Alur UseCase Tambah Payment.....	39
Tabel 4. 10 Narasi Alur UseCase Tambah Pengiriman	40
Tabel 4. 11 Narasi Alur UseCase Pembayaran	41
Tabel 4. 12 NArasi Alur UseCase Konfirmasi Pembayaran.....	42
Tabel 4. 13 Tabel User	54
Tabel 4. 14 Tabel Transaksi	54
Tabel 4. 15 Tabel Product	55
Tabel 4. 16 Tabel Shipping	55
Tabel 4. 17 Tabel Category	56
Tabel 4. 18 Tabel Shipping	56
Tabel 4 . 10 Black Box Testing.....	69




DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram



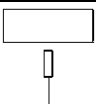
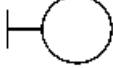

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Merupakan peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berhubungan dengan <i>use case</i> .
	<i>Use Case</i>	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i> .
	<i>Association</i>	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i> .
	Generalisasi	Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i> .
<<include>> 	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.
<<extend>> 	<i>Extend</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.






2. Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Start</i>	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem. Aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / <i>Decision</i>	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.

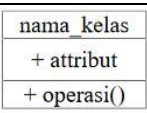
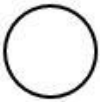


Simbol	Nama	Keterangan
	Penggabungan <i>/ Join</i>	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	<i>End</i>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
	<i>Swimlane</i>	<i>Swimlane</i> memisahkan sistem yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.




3. Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Merepresentasikan entitas yang berada di luar sistem dan berinteraksi dengan sistem.
	<i>Lifeline</i>	Menghubungkan objek selama <i>sequence</i> (<i>message</i> dikirim atau diterima dan aktifasinya).
	<i>General</i>	Merepresentasikan entitas tunggal dalam <i>Sequence Diagram</i> .
	<i>Boundary</i>	Berupa tepi dari sistem, seperti <i>user interface</i> atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem yang lain.
	<i>Control</i>	Elemen mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario. Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis.

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas	Elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi. Ini dapat berupa <i>beans</i> atau model <i>object</i> .
	<i>Activation</i>	Menunjukkan kapan sebuah objek mengirim atau menerima objek.
	<i>Message Entry</i>	Berfungsi untuk menggambarkan hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian
	<i>Message to Self</i>	Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Message Return</i>	Menggambarkan hasil dari pengiriman <i>message</i> dan digambarkan dengan arah dari kanan ke kiri.

4. Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Kelas	Kelas pada struktur sistem.
	<i>Interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
	<i>Association</i>	Relasi antar <i>class</i> dengan arti umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>Multiplicity</i> .
	<i>Directed Association</i>	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang atau digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .

Simbol	Nama	Keterangan
	Generalisasi	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.
	<i>Dependency</i>	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas.
	<i>Aggregation</i>	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).