



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN
PERLENGKAPAN MEMANCING BERBASIS WEB**

SKRIPSI

SIGIT HERY SETIAWAN

1210512103

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2017



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN
PERLENGKAPAN MEMANCING BERBASIS WEB**

SKRIPSI

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

SIGIT HERY SETIAWAN

1210512103

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2017

PERNYATAAN ORISINILITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Sigit Hery Setiawan

NRP : 1210512103

Tanggal : 20 Januari 2017

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 20 Januari 2017

Yang Menyatakan,



(Sigit Hery Setiawan)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sigit Hery Setiawan
NRP : 1210512103
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, telah menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta yaitu Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN
PERLENGKAPAN MEMANCING BERBASIS WEB**

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 skripsi 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 : 20 Januari 2017

Yang Menyatakan,



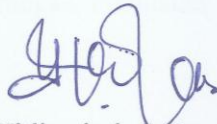
(Sigit Hery Setiawan)

PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Sigit Hery Setiawan
NRP : 1210512103
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan
Perengkapan Memancing Berbasis Web

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.



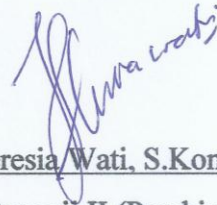
Yuni Widiastiwi, S.Kom., M.Si

Ketua Penguji



Ati Zaidiah, S.Kom., M.TI

Penguji I



Theresia Wati, S.Kom., M.TI

Penguji II (Pembimbing)



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc

Dekan



Bambang Triwahyono, S.Kom., M.Si

Ka. Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 20 Januari 2017

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN PERLENGKAPAN MEMANCING BERBASIS WEB

Sigit Hery Setiawan

Abstrak

Masalah yang terdapat di toko Sg Fishing ini adalah proses transaksi penjualan barang masih dilakukan manual dan informasi ketersediaan barang tidak di perbarui. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem penjualan Perlengkapan Memancing di Sg Fishing yang memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembelian berbasis web dan memberikan informasi tentang produk yang tersedia. Penelitian tugas akhir ini menggunakan metode Waterwall sebagai metode analisa permasalahan dan menggunakan bahasa pemograman PHP dan MySQL untuk pembuatan aplikasi berbasis web. Berdasarkan hasil dari Perancangan Analisa Sistem Penjualan Perlengkapan Memancing Berbasis Web yaitu memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam memproses pengolahan data dan membantu pihak pelanggan lebih mudah disaat melakukan pembelian tanpa harus datang ke toko.

Kata Kunci : Analisa, Perancangan, Penjualan

ANALYSIS AND DESIGN SYSTEM SALES FISHING EQUIPMENT BASED ON WEB

Sigit Hery Setiawan

Abstract

Problems that exist in the store Sg Fishing is that a process of sale transaction was done manually and availability information is not updated. The purpose of this research is to create a sales system in Sg Fishing Fishing equipment which enable customers to make a reservation and purchase web-based and provide information about the products available. Waterfall is used as a method of analysis the problem and PHP language and MySQL for web-based application creation. Based on the results of the Design Analysis System Web-Based Fishing Equipment Sales that provide convenience to customers in the process of data processing and help the customer more easily when making purchases without having to come to the store.

Keyword: Analysis, Design, Sales

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis penjatkan kehadiran ALLAH SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan. Pengerjaan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi S1 Sisten Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuannya dalam penyelesaian skripsi ini. Adapun pihak-pihak tersebut diantaranya:

1. Kedua orang tua saya yaitu Ibu Ngatinah dan Bapak Sukamto, yang telah memberikan doa dan dukungan tiada hentinya.
2. Bapak Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Bambang Tri W, S.Kom, MSi selaku Ketua Program Studi SI Sistem Informasi.
4. Ibu Theresia Wati, S.Kom., M.TI selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat selesai.
5. Teman-teman saya UPN Jakarta Local C Khaidir, Endang, Putri, Yulia, Erwanto, Abby, Rhiyan, Luqman, Pandu yang telah memberikan dukungan morilnya.
6. Kevin Adhyaksa, S.H., Harry Pratomo Adhi Nugroho, S.H. selaku penasehat hidup yang selalu membantu saya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis memohon saran dan kritik untuk skripsi ini.

Jakarta, 20 Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINILITAS.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRAC.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	2
I.3 Batasan Masalah.....	2
I.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
I.5 Luaran yang diharapkan.....	4
I.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
II.1 Pengertian Analisa.....	5
II.2 Pengertian Perancangan.....	5
II.3 Pengertian Sistem.....	6
II.4 Pengertian Penjualan.....	7
II.5 Sistem Penjualan.....	8
II.6 Perlengkapan Memancing.....	8
II.7 Pemrograman Web.....	9
II.8 PHP.....	10
II.9 MySQL.....	11
II.10 XAMPP.....	11
II.11 Dreamweaver.....	11
II.12 Waterfall.....	12
II.13 White Box And Black Box Testing.....	13
II.14 Jurnal Relevan.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
III.1 Kerangka Pikir.....	17
III.2 Tahapan Penelitian.....	18
III.3 Waktu dan Tempat Penelitian.....	19
III.4 Jadwal Kegiatan penelitian.....	19
III.5 Alat Bantu Penelitian.....	20

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
IV.1 Profil Perusahaan	21
IV.2 Uraian Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan	22
IV.3 Analisa Permasalahan	25
IV.4 Sistem Usulan	27
IV.5 Implementasi dan Blackbox Testing	62
BAB V PENUTUP	
V.1 Kesimpulan	70
V.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

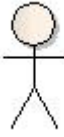
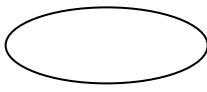
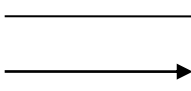

Tabel 1 Jadwal Kegiatan	20
Tabel 2 Dokumen Masukan Sistem Berjalan.....	24
Tabel 3 Dokumen Keluaran Sistem Berjalan.....	24
Tabel 4 actor yang terlibat dalam sistem.....	28
Tabel 5 Daftar Istilah Aktor/Pelaku Sistem	29
Tabel 6 Definisi Use Case.....	30
Tabel 7 Spesifikasi Use Case Diagram Registrasi Pelanggan	33
Tabel 8 Spesifikasi Use Case Diagram Pesan Produk	34
Tabel 9 Spesifikasi Use Case Diagram Kelola Produk.....	35
Tabel 10 Spesifikasi Use Case Diagram Kelola Pesanan	36
Tabel 11 Spesifikasi Use Case Diagram Kelola User.....	37
Tabel 12 Spesifikasi Use Case Diagram View Laporan	38
Tabel 13 Rancangan Database User.....	60
Tabel 14 Rancangan Database Order	60
Tabel 15 Rancangan Database OrderDetail	60
Tabel 16 Rancangan Database Produk.....	61
Tabel 17 Rancangan Masukan	61
Tabel 18 Rancangan Keluar	62
Tabel 19 Rancangan Simpanan.....	62
Tabel 20 Pengujian Tampilan	63
Tabel 21 Pengujian Pelanggan	63
Tabel 22 Pengujian Admin	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Grafik Penjualan.....	1
Gambar 2 Metode Waterfall.....	13
Gambar 3 Kerangka Pikir.....	17
Gambar 4 Struktur Organisasi.....	22
Gambar 5 Use case Sistem Berjalan	23
Gambar 6 Use Case Diagram Sistem Usulan.....	29
Gambar 7 Activity Diagram Untuk Registrasi Pelanggan	39
Gambar 8 Activity Diagram Untuk Pesan Produk.....	40
Gambar 9 Activity Diagram Untuk Kelola Produk	41
Gambar 10 Activity Diagram Untuk Kelola Pesanan	42
Gambar 11 Activity Diagram Untuk Kelola User.....	43
Gambar 12 Activity Diagram Untuk View Laporan.....	44
Gambar 13 Sequence Diagram Registrasi.....	45
Gambar 14 Sequence Diagram Pemesanan.....	46
Gambar 15 Sequence Diagram Kelola Produk	47
Gambar 16 Sequence Diagram Kelola pesanan	48
Gambar 17 Sequence Diagram Kelola User	49
Gambar 18 Sequence Diagram Laporan	50
Gambar 19 Struktur Menu Halaman Index	51
Gambar 20 Struktur Menu Pelanggan.....	51
Gambar 21 Struktur Menu Admin	52
Gambar 22 Rancangan Layout Halaman Home.....	52
Gambar 23 Rancangan Layout Login	53
Gambar 24 Rancangan Layout Produk Pelanggan.....	53
Gambar 25 Rancangan Layout Keranjang Pelanggan	54
Gambar 26 Rancangan Layout Order Pelanggan.....	54
Gambar 27 Rancangan Layout Konfirmasi Pelanggan	55
Gambar 28 Rancangan Layout Profil Admin.....	55
Gambar 29 Rancangan Layout Produk Admin	56
Gambar 30 Rancangan Layout Pengiriman Admin	56
Gambar 31 Rancangan Layout Selesai Admin	57
Gambar 32 Rancangan Layout Pelanggan Admin	57
Gambar 33 Class Diagram	58
Gambar 34 Tampilan Halaman Home	65
Gambar 35 Tampilan Halaman Registrasi	65
Gambar 35 Tampilan Halaman Profil Pelanggan	66
Gambar 37 Tampilan Halaman Produk Pelanggan	66
Gambar 38 Tampilan Halaman Keranjang	67
Gambar 39 Tampilan Halaman Profil Admin.....	67
Gambar 40 Tampilan Halaman Produk Admin	68
Gambar 41 Tampilan Halaman Konfirmasi Admin.....	68
Gambar 42 Tampilan Halaman Pengiriman.....	69
Gambar 43 Tampilan Halaman Konfirmasi Admin.....	69


DAFTAR SIMBOL

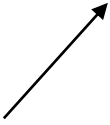
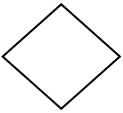
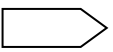
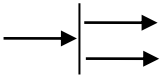
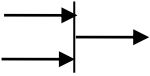
a. Daftar Simbol *Use Case Diagram*

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Aktor		<i>Actor</i> menggambarkan orang, system atau external entitas yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem. Aktor memberi input atau menerima informasi dari sistem.
2.	<i>Usecase</i>		Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalamnya. Usecase berfungsi untuk menunjukkan proses yang terjadi pada sistem.
3.	<i>Association</i>		<i>Associations</i> digunakan untuk menggambarkan bagaimana actor terlibat dalam use case. <i>Association</i> digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Actor dengan Use Case.
4.	<i>System Boundary</i>		Merupakan batas antara sistem dan aktor. Biasanya dinotasikan dengan bujur sangkar. Semua use case

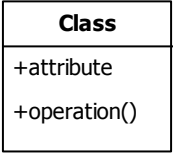

			harus berada didalam <i>system boundary</i> .
5.	<i>Include</i>	--<<include>> →	Adalah kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya .
6.	<i>Extend</i>	--<<extend>> →	Extend, yaitu kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu. Hubungan extend antar usecase berarti bahwa suatu usecase merupakan tambahan kegunaan dari use-case yang lain jika kondisi atau syarat tertentu dipenuhi.

b. Daftar Simbol *Activity Diagram*


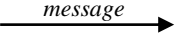


No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Awal (<i>Initial State</i>)	●	Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2.	Akhir (<i>Final State</i>)	⦿	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3.	Aktifitas (<i>Activity</i>)		Menandakan sebuah aktivitas.

4.	Transisi (<i>Transition</i>)		Komunikasi antar obyek-obyek.
5.	Keputusan (<i>Decision</i>)		Pilihan untuk mengambil keputusan.
6.	Pengiriman (<i>Send</i>)		Tanda pengiriman.
7.	Percabangan (<i>Fork</i>)		Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.
8.	Penggabungan (<i>Join</i>)		Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.

c. Daftar Simbol *Class Diagram*

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Kelas (<i>Class</i>)	- 	Menunjukkan <i>class-class</i> yang dibangun berdasarkan prosesproses sebelumnya (diagram <i>sequence</i>)
2.	<i>Association</i>		Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>class</i>

d. Daftar Simbol *Sequence Diagram*

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Objek (<i>Object</i>)		Instance dari sebuah class yang dituliskan tersusun secara horizontal diikuti lifeline
2.	Pesan (<i>Message</i>)		Indikasi untuk komunikasi antar object
3.	<i>Lifeline</i>		Indikasi keberadaan sebuah objek dalam basis waktu
4.	<i>Activation</i>		Indikasi dari sebuah objek yang melakukan suatu aksi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A dokumen masukan berjalan

Lampiran A1 Daftar Barang

Lampiran A2 Daftar Stok

Lampiran B dokumen keluaran berjalan

Lampiran B1 Laporan Penjualan Harian

Lampiran B2 Laporan Penjualan Bulanan

Lampiran B3 Nota Penjualan

Lampiran C masukan

Lampiran C1 Form Registrasi

Lampiran C2 Form Login

Lampiran C3 Form Produk

Lampiran D keluaran

Lampiran D1 Laporan Produk

Lampiran D2 Laporan Order

Lampiran E simpanan

Lampiran E1 Data Produk

Lampiran E2 Data Order

Lampiran E3 Data Pelanggan