



**SISTEM INFORMASI PEMASARAN DAN PENJUALAN SABLON
BERBASIS WEBSITE PADA ASG_PRINT**

TUGAS AKHIR

Aryobenno putra Chaniago

1910501035

**PROGRAM DIPLOMA III SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN
JAKARTA
TAHUN AJARAN 2022**



**SISTEM INFORMASI PEMASARAN DAN PENJUALAN SABLON
BERBASIS WEBSITE PADA ASG_PRINT**

TUGAS AKHIR

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

**Aryobenno putra Chaniago
1910501035**

**PROGRAM DIPLOMA III SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN
JAKARTA
TAHUN AJARAN 2022**

PERNYATAAN ORSINILITAS

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

Nama :Aryobenno putra chaniago
Nim :1910501035
Tanggal :8 Desember 2022

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

Jakarta

Yang menyatakan



Aryobenno putra chaniago

PERNYATAAN PERESEITUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas pembangunan nasional veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aryobenno putra chaniago

Nim : 1910501035

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : D3 Sistem Informasi

Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada universitas pembangunan nasional veteran Jakarta hak bebas royalti non eksklusif, atas karya ilmiah saya yang berjudul :

SISTEM INFORMASI PEMASARAN DAN PENJUALAN SABLON BERBASIS WEBSITE PADA ASG_PRINT

Beserta perangkat yang ada (Jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti ini, universitas pembangunan nasional veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar benarnya.

Ditetapkan di: Jakarta

Pada tanggal: 8 Desember 2022


Aryobenno putra chaniago

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa proposal berikut:

Nama :AryoBenno Putra Chaniago
NIM :1910501035
Program studi :D3 Sistem Informasi
Judul :Sistem Informasi Pemasaran dan Penjualan Sablon
Berbasis Website Pada ASG_print

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



(Nurhafifah Matondang, S.Kom, MTI)

Ketua Program Studi



(Rio Wirawan, S.Kom.M.M.SI.)

Ditetapkan: Jakarta

Tanggal Persetujuan:

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut :

Nama : Aryobenno Putra Chaniago

NIM : 1910501035

Program Studi : D-III Sistem Informasi

Judul : Sistem Informasi Pemasaran dan Penjualan Sablon Berbasis *Website* P.
Print.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji pada sidang Tugas Akhir dan sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya K pada Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pemb
Nasional Veteran Jakarta.

Dr. Ermatita, M.Kom.

Penguji 1

Tri Rahayu, S. Kom., MMSI

Penguji 2



Dr. Ermatita, M.Kom.

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Nur Hafifah Matondang, S.Kom., MM., MT

Pembimbing

Rio Wirawan, S.Kom., MMSI

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 8 November 2022

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan karunia dan berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Sistem Informasi pemasaran dan penjualan sablon berbasis website pada ASG_print. Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat untuk kelulusan D3 Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Dalam proses penyelesaian laporan tugas 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 beserta jajaran pimpinan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
2. Nurhafifah Matondang, S.Kom, MTI. Selaku dosen pembimbing penulis yang telah meluangkan waktu Tenaga, dan pikirannya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dari awal penelitian Hingga laporan tugas akhir ini selesai.
3. Keluarga penulis, Kedua orang tua, serta adik yang telah senantiasa selali memnerikan Dukungan, motivasi, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
4. Alfia gita cahyani, Selalu support system saya yang telah mendukung dan mendoakan sehingga penulis Dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
5. Teman – teman seperjuangan fakultas D3 Sistem informasi angkatan 2019 yang telah membantu Dan memberikan dukungan kepada penulis.
6. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak Dapat penulis sebutkan seluruhnya.

Terima kasih atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan. Semoga Tuhan YME membalas setiap kebaikan anda. Demikian penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis selalumengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan laporan ini. Semoga dengandemikian laporan tugas ini dapat dijadikan acuan dan bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta, 8 Desember 2022



Aryobenno putra cniago

SISTEM INFORMASI PEMASARAN DAN PENJUALAN SABLON BERBASIS WEBSITE PADA ASG_PRINT

ARYOBENNO PUTRA CHANIAGO

ABSTRAK

Usaha sablon ASG_print merupakan usaha yang bergerak dibidang sablon, saat ini proses yang dilakukan di ASG_print masih dapat dibilang manual pada proses pemesanan, pemasaran, pencatatan transaksi, dan komunikasi dengan konsumen. Hal tersebut menjadi masalah karena konsumen harus datang langsung untuk melakukan pemesanan, pencatatan yang masih manual kemungkinan data bisa hilang, dan tidak adanya pemasaran online menyebabkan kurangnya orang yang mengetahui ASG_print. Untuk mengatasi permasalahan tersebut pada penelitian akan membuat sistem informasi pemasaran dan penjualan yang dapat membantu usaha sablon ASG_print dalam mengatasi permasalahannya. Sistem ini dibangun berbasis website dengan menggunakan PHP dan database Mysql, dimana konsumen dapat melakukan pemesanan secara online, melihat produk dan detail produk. Sistem ini juga dapat membantu proses pemasaran sablon ASG_print menjadi luas secara online. Dalam mengatasi hal tersebut, penulis membangun sebuah sistem menggunakan metode waterfall serta permodelan UML yang dibangun menggunakan sebuah framework Laravel dan database MySQL. Maka hasil penelitian ini adalah membangun sistem informasi penjualan dan pemasaran berbasis website yang dapat membantu perusahaan sablon untuk memperluas jaringan penjualan, mempermudah pembeli serta menyimpan data transaksi penjualan pada ASG_print.

Kata Kunci : Sistem informasi, Penjualan, Pemasaran, Sablon, Website, PHP, Sublime

Text.

SISTEM INFORMASI PEMASARAN DAN PENJUALAN SABLON BERBASIS WEBSITE PADA ASG_PRINT

ARYOBENNO PUTRA CHANIAGO

ABSTRACT

ASG_print's screen printing business is a business that is engaged in screen printing, currently the process carried out at ASG_print can still be considered manual in the ordering process, marketing, recording transactions, and communicating with consumers. This is a problem because consumers have to come directly to place an order, manual records may be lost, and the absence of online marketing causes a lack of people who know ASG_print. To overcome these problems, the research will create a marketing and sales information system that can help the ASG_print screen printing business in overcoming the problem. This system is built based on a website using PHP and a MySQL database, where consumers can place orders online, view products and product details. This system can also help the marketing process of ASG_print's screen printing widely online. In overcoming this, the authors built a system using the waterfall method and UML modeling which was built using a Laravel framework and MySQL database. So the results of this study are to build a website-based sales and marketing information system that can help screen printing companies to expand their sales network, make it easier for buyers and store sales transaction data in ASG_print.

Keywords: Information system, Sales, Marketing, Screen Printing, Website, PHP, Sublime

Text.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORSINILITAS.....	iii
PERNYATAAN PERESETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR SIMBOL.....	xvii
A. Simbol Use Case Diagram	xvii
B. Simbol Activity Diagram	xvii
C. Simbol S2equence Diagram	xviii
D. Simbol Class Diagram	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6 Luaran Yang Diharapkan	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Sistem.....	5
2.2 Informasi	5
2.3 Sistem Informasi.....	5
2.4 Percetakan	6

2.5 Jenis-Jenis Percetakan.....	6
2.6 Sejarah Sablon	6
2.7 Website.....	7
2.8 Metode Pengembangan Sistem Model Waterfall	7
2.9 Unifed Modeling Language (UML)	8
2.9.1 Use Case Diagram.....	8
2.9.2 Class Diagram	8
2.9.3 Activity Diagram.....	9
2.9.4 Sequence Diagram.....	9
2.10 HTML (Hypertext markup language).....	9
2.11 PHP	9
2.12 Bootstrap	10
2.13 CSS	10
2.14 phpMyAdmin	10
2.15 MySQL.....	10
2.16 PIECES	11
2.17 Blackbox Testing	11
2.18 Penelitian Terdahulu	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Tahapan Penelitian.....	14
3.2 Identifikasi Masalah.....	15
3.3 Pengumpulan Data.....	15
3.4 Analisis dan Desain sistem.....	15
3.5 Perancangan sistem.....	15
3.6 Uji coba sistem	16
3.7 Dokumentasi.....	16
3.8 Waktu Dan Tempat Penelitian	16
3.9 Alat Bantu Penelitian	16
3.9.1 Perangkat Keras	16
3.9.2 Perangkat Lunak.....	17
3.10 Tahapan Kegiatan	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	18

4.1 Sejarah ASG_print.....	18
4.2 Analisis Sistem berjalan.....	18
4.2.1 Use Case Sistem Berjalan	19
4.2.2 Activity Diagram Sistem Berjalan	21
4.2.3 Analisa Permasalahan.....	22
4.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	23
4.2.5 Proses Bisnis.....	24
4.3 Rancangan Sistem usulan.....	24
4.3.1 Deskripsi Aktor	24
4.3.2 Use Case Diagram.....	25
4.3.3 Use Case Skenario.....	26
4.3.4 Activity Diagram.....	35
4.3.5 Sequence Diagram.....	45
4.3.6 Class Diagram	55
4.3.8 Rancangan Database.....	56
4.3.9 Struktur Menu	60
4.4 Implementasi User Interface	61
4.5 Blackbox Testing	70
BAB V PENUTUP.....	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
RIWAYAT HIDUP.....	75
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Review Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 3.1 Jadwal Tahapan Kegiatan.....	17
Tabel 4.1 Skenario Usecase Sistem Berjalan	20
Tabel 4.2 Identifikasi Masalah Dengan PIESCES	22
Tabel 4.3 Deskripsi Aktor.....	24
Tabel 4.4 Use Case Diagram Usulan Register	26
Tabel 4.5 Use Case Diagram Usulan Login.....	26
Tabel 4.6 Use Case Diagram Usulan Kelola Data Produk	27
Tabel 4.7 Use Case diagram Usulan Melihat Produk.....	28
Tabel 4.8 Use Case Diagram Usulan Kelola Keranjang.....	29
Tabel 4.9 Use Case Diagram Usulan Pemesanan.....	30
Tabel 4.10 Use Case Diagram Usulan Pembayaran	31
Tabel 4.11 Use Case Diagram Usulan Pengiriman	32
Tabel 4.12 Use Case Diagram Usulan Laporan Transaksi	33
Tabel 4.13 Use Case Diagram Usulan Log Out	34
Tabel 4.14 Tabel User.....	56
Tabel 4.15 Tabel Kategori.....	56
Tabel 4.16 Tabel Produk.....	57
Tabel 4.17 Tabel Pembelian.....	57
Tabel 4.18 Tabel Keranjang	58
Tabel 4.19 Tabel Pembelian Produk.....	58
Tabel 4.20 Tabel Sku	59
Tabel 4.21 Tabel Pembayaran.....	59
Tabel 4.22 Tabel Ongkir	60
Tabel 2.23 Blackbox Testing	70

DAFTAR GAMBAR

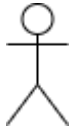


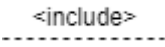
Gambar 2.1 Alur Pengembangan Sistem Model Waterfall.....	8
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	14
Gambar 4.1 UseCase Sistem Berjalan	19
Gambar 4.2 Activity Diagram Sistem Berjalan.....	21
Gambar 4.3 UseCase Diagram Usulan Seluruh Aktor	25
Gambar 4.4 Activity Diagram Register	35
Gambar 4.5 Activity Diagram Login.....	36
Gambar 4.6 Activity Diagram Kelola Data Produk.....	37
Gambar 4.7 Activity Diagram Melihat Produk.....	38
Gambar 4.8 Activity Diagram Kelola Keranjang.....	39
Gambar 4.9 Activity Diagram Pemesanan.....	40
Gambar 4.10 Activity Diagram Pembayaran	41
Gambar 4.11 Activity Diagram Pengiriman	42
Gambar 4.12 Acitivity Diagram Laporan Transaksi	43
Gambar 4.13 Activity Diagram Logout.....	44
Gambar 4.14 Sequence Diagram Register	45
Gambar 4.15 Sequence Diagram Login.....	46
Gambar 4.16 Sequence Diagram Kelola Data Produk	47
Gambar 4.17 Sequence Diagram melihat Produk	48
Gambar 4.18 Sequence Diagram Kelola Keranjang	49
Gambar 4.19 Sequence Diagram Pemesanan	50
Gambar 4.20 Sequence Diagram Pembayaran	51
Gambar 4.21 Sequence Diagram Pengiriman	52
Gambar 4.22 Sequence Diagram Laporan Transaksi	53
Gambar 4.23 Sequence Diagram Logout.....	54
Gambar 4.24 Class Diagram	55

Gambar 4.25 Struktur Menu Admin	60
Gambar 4.26 Struktur Menu Pembeli	61
Gambar 4.27 Implementasi User Interface Register.....	61
Gambar 4.28 Implementasi User Interface Login	62
Gambar 4.29 Implementasi User Interface Halaman Dashboard Pembeli	62
Gambar 4.30 Implementasi User Interface Halaman Produk Pembeli	63
Gambar 4.31 Implementasi User Interface Detail Produk.....	64
Gambar 4.32 Implementasi User Interface Halaman Pemesanan Pembeli.....	64
Gambar 4.33 Implementasi User Interface Upload Bukti Pembayaran.....	65
Gambar 4.34 Implementasi User Interface Tambah Produk Admin	65
Gambar 4.35 Implementasi User Interface Halaman Pesanan Admin	66
Gambar 4.36 Implementasi User Interface Halaman Pelanggan Admin.....	67
Gambar 4.37 Implementasi User Interface Laporan Mingguan.....	67
Gambar 4.38 Implementasi User Interface Halaman Laporan Bulanan	68
Gambar 4.39 Implementasi User Interface Halaman Laporan Tahunan	68
Gambar 4.40 Implementasi User Interface Custom Sablon.....	69
Gambar 4.41 Implementasi User Interface Kwitansi/Invoice	69
Gambar 4.42 Implementasi User Interface Profil.....	70

DAFTAR SIMBOL

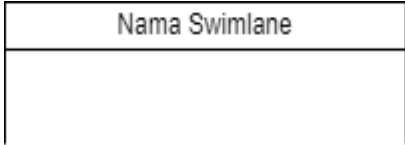


A. Simbol Use Case Diagram

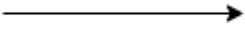


Tabel 1 Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Representasi dari orang, proses atau sistem lain yang akan berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat.
	Use Case	Gambaran fungsional dari sebuah sistem.
	Association	Teknik mengidentifikasi interaksi yang dilakukan oleh aktor tertentu dengan use case tertentu.
	Include	Include mengidentifikasi hubungan antara dua use case, dimana use case yang satu akan memanggil use case yang lain.

B. Simbol Activity Diagram



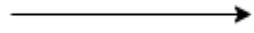
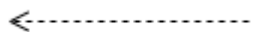

Tabel 2 Simbol Activity Diagram

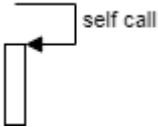
Simbol	Nama	Keterangan
	Swimlane	Memecah activity diagram menjadi kolom dan baris untuk membagi tanggung jawab objek-objek yang melakukan suatu aktivitas.
	Intial State	Untuk mendandakan status awal, tindakan awal, atau titik awal aktivitas untuk setiap activity diagram.
	Activity	Aktivitas yang dilakukan atau sedang terjadi dalam sistem. biasanya diawali dengan “kata kerja” dari aktivitas yang dilakukan.

	Control Flow	Menunjukkan urutan-urutan eksekusi
	Decision	Suatu titik atau point yang mengindikasikan suatu kondisi dimana adanya kemungkinan dalam perbedaan transisi. Hal tersebut diperlukan ketika sistem yang dimiliki memiliki beberapa kemungkinan atau jalan alternatif.
	Final State	Untuk menandakan proses tersebut berakhir.

C. Simbol S2equence Diagram

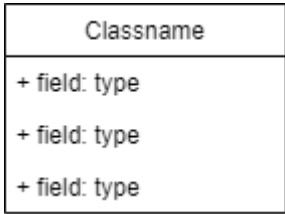

Tabel 3 Simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Actor	Mengambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.
	Objek	Objek, entity, atau antar muka yang saling berinteraksi.
	A Message	Menggambarkan mengirim pesan
	Return Message	Mengambarkan pengembalian dari pemanggilan pesan.
	A Lifeline	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya suatu pesan

	Message To Self	Menggambarkan hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
---	-----------------	---

D. Simbol Class Diagram

Tabel 4 Simbol Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Class	Kelas pada suatu struktur sistem
	Association	Relasi antar kelas dengan makna umum

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Form Tambah Produk	76
Lampiran 2 Form Pemesanan	76
Lampiran 3 Invoice/Kwitansi Pemesanan	77
Lampiran 4 Laporan pembelian	77