

TUGAS AKHIR



PELAYANAN SISTEM INFORMASI TOKO BESI TUA PADA CV ANEKA LOGAM MELALUI WEBSITE COMPANY PROFILE

MASROY

NIM. 2010501007

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERA" JAKARTA
FEBRUARI 2022**

TUGAS AKHIR



PELAYANAN SISTEM INFORMASI TOKO BESI TUA PADA CV ANEKA LOGAM MELALUI WEBSITE COMPANY PROFILE

MASROY

2010501007

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

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI

2023

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini merupakan hasil karya sendiri dan sumber yang sudah dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Masroy
NIM : 2010501007
Tanggal : 17 juli 2023

Apabila dekemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 17 Juli 2023
Yang Menyatakan,



Masroy

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Masroy
NIM : 2010501007
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : D3 Sistem Informasi

Demi membangun 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:

PELAYANAN SISTEM INFORMASI TOKO BESI TUA

PADA CV ANEKA LOGAM MELALUI WEBSITE COMPANY PROFILE

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dalam bentuk pangakan data (*database*), merwat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemelik hal cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Ditetapkan di : Jakarta
Pada Tanggal : 17 Juli 2023

Jakarta, 17 Juli 2023
Yang Menyatakan,



Masroy

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir berikut.

Nama : Masroy
NIM : 2010501007
Program Studi : D-III Sistem Informasi
Judul : Pelayanan Sistem Informasi Toko Besi Tua Pada CV Aneka Logam
Melalui Website Company Profile

Telah disetujui untuk di ujikan oleh Tim Penguji pada sidang Tugas Akhir 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.

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi



Iin Ernawati, S.Kom., M.Si



Rio Wirawan, S.Kom., M.M.S.I

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 17 Juli 2023

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Diajukan Oleh :

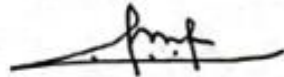
Nama : Masroy

NRP : 2010501006

Program Studi : D-III Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : Pelayanan Sistem Informasi Toko Besi Tua Pada CV Aneka
Logam Melalui Website Company Profile

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji pada Ujian Sidang Tugas Akhir sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Kopmuter pada Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



Dr. Ermatita, M.Kom.

Penguji 1



Muhammad Adrezo, S.Kom., M.Sc

Penguji 2



Iin Ernawati S.Kom., M.Si

Pembimbing



Dr. Ermatita, M.Kom.

Dekan FIK



Rio Wirawan, S.Kom., M.M.S.I

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 10 Juli 2023



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena karunianya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini pada semester ke 6 di prodi D3 sistem informasi yang berjudul “ Pelayanan Sistem Informasi Toko Besi Tua Pada CV Aneka Logam Melalui Website Company Profile”. Skripsi ini akan diajukan sebagai bukti telah menyelesaikan tugas akhir/skripsi di universitas pembangunan nasional veteran jakarta.

Selama kegiatan pengerjaan skripsi berlangsung, penulis mendapatkan bimbingan dari dosen Iin Ernawati S. KOM M. Si. Penulis mengerjakan tugas akhir yang berhubungan dengan *website* anekalogamgrup.co.id yaitu membuat design *company profile* dan menemukan pengaruh penting dari adanya *website* toko besi tua dalam Peningkatan Pelayanan dan Kepercayaan Pelanggan.

Penulis menyadari adanya kekurangan dalam proses penulisan laporan ini. Sebagai bentuk perbaikan, penulis terbuka pada saran dan masukan dari pembaca.

ABSTRAK

Toko besi tua merupakan usaha yang membutuhkan pelayanan yang baik dan kepercayaan pelanggan yang tinggi agar dapat bertahan dan berkembang. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi seperti *website company profile* diharapkan dapat meningkatkan pelayanan pelanggan pada toko besi tua. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi dengan menggunakan metode *waterfall* untuk meningkatkan pelayanan konsumen pada toko besi tua melalui *website company profile*. Metode *waterfall* digunakan untuk memastikan tahapan pengembangan sistem informasi yang terstruktur dan terorganisir. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pelayanan pelanggan dan tujuan dari toko besi tua. Tahap desain dilakukan untuk merancang sistem informasi dan fitur-fitur yang akan diimplementasikan pada *website company profile*. Tahap implementasi melibatkan pengembangan dan integrasi sistem informasi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Penelitian ini menghasilkan rancangan dan pengembangan sistem informasi yang diharapkan dapat meningkatkan pelayanan konsumen pada toko besi tua. Melalui *website company profile*, pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi produk, harga dan layanan yang ditawarkan. Dengan demikian diharapkan tingkat kepuasan pelanggan semakin meningkat dan kepercayaan terhadap toko besi tua semakin kuat.

Kata kunci: Sistem Informasi, Website Company Profile, Metode Waterfall, Peningkatan Pelayanan Pelanggan, Toko Besi Tua.

ABSTRACT

Scrap metal shop is a business that requires good service and high customer trust in order to survive and develop. In the current digital era, the use of technology such as company profile websites is expected to improve customer service at scrap metal shops. This study aims to design an information system using the waterfall method to improve customer service at scrap metal shops through the company profile website. The waterfall method is used to ensure the stages of developing a structured and organized information system. The needs analysis stage is carried out to identify customer service needs and objectives of the scrap metal shop. The design phase is carried out to design an information system and features that will be implemented on the company profile website. The implementation phase involves the development and integration of information systems according to predetermined specifications. This research resulted in the design and development of an information system that is expected to improve customer service at scrap metal shops. Through the company profile website, customers can easily access product information, prices and services offered. Thus, it is expected that the level of customer satisfaction will increase and the trust in scrap metal shops will be stronger.

Keywords : *Information System, Company Profile Website, Waterfall Method, Improved Customer Service, Scrap Metal Shop.*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	3
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	4
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang	I-1
1.2 Identifikasi Masalah	I-2
1.3 Batasan masalah	I-2
1.4 Tujuan Penelitian	I-2
1.5 Luaran Yang Diharapkan	I-3
1.6 Manfaat penelitian	I-3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-4
2.1 Perancangan	II-4
2.2 Konsep Sistem Informasi	II-4
2.2.1 Sistem	II-4
2.2.2 Informasi	II-4
2.2.3 Sistem Informasi	II-4
2.3 Pelayanan Pelanggan	II-5
2.3.1 Kemudahan Akses Informasi	II-5
2.3.2 Personalisasi Layanan	II-5

2.3.3	Integrasi Sistem Pembayaran <i>Cash On Delivery</i>	II-6
2.3.4	Layanan Pelanggan Interaktif	II-6
2.4	Flowchart.....	II-6
2.5	Toko Besi Tua	II-8
2.6	<i>Website</i>	II-8
2.7	Company Profile.....	II-8
2.8	PHP.....	II-8
2.9	MySQL.....	II-9
2.10	Framework Laravel.....	II-9
2.11	Metode Waterfall	II-10
2.12	PIECES	II-11
2.13	UML (Unified Modeling Language)	II-12
2.13.1	Use Case Diagram.....	II-12
2.13.2	Activity Diagram.....	II-13
2.13.3	Sequence Diagram	II-13
2.13.4	Class Diagram	II-13
2.14	Black Box Testing	II-13
2.15	Review Penelitian Terdahulu.....	II-14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		III-15
3.1	Alur Penelitian.....	III-15
3.2	Tahapan Penelitian	III-16
3.2.1	Pengumpulan Data	III-16
3.2.2	Studi Pustaka.....	III-16
3.2.3	Analisis Sistem.....	III-16
3.2.4	Perancangan Sistem	III-16
3.2.5	Pengujian Program	III-16
3.2.6	Implementasi	III-16
3.3	Alat Bantu Penelitian'	III-17

3.3.1	Hardware	III-17
3.3.2	Software	III-17
3.4	Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian.....	III-17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		IV-18
4.1	Gambaran Umum Perusahaan	IV-18
4.1.1	Visi dan Misi Perusahaan.....	IV-18
4.2	Struktur Organisasi.....	IV-18
4.3	Tugas dan Fungsi.....	IV-18
4.4	Analisis Sistem Berjalan	IV-19
4.4.1	Deskripsi Aktor	IV-19
4.4.2	Use Case Diagram Sistem Berjalan	IV-20
4.4.3	Analisis Permasalahan	IV-20
4.4.4	Analisis Kebutuhan Sistem	IV-22
4.5	Analisis Sistem Usulan.....	IV-22
4.5.1	Deskripsi Aktor	IV-22
4.5.2	Use Case Diagram Analisis Sistem Usulan	IV-23
4.6	Activity Diagram.....	IV-24
4.6.1	Activity Diagram Login	IV-24
4.6.2	Activity Diagram Register	IV-25
4.6.3	Activity Diagram Pick Up.....	IV-26
4.6.4	Activity Diagram Order	IV-26
4.6.5	Activity Diagram MyOrder.....	IV-27
4.6.6	Activity Diagram Customer	IV-27
4.7	Sequence Diagram Usulan	IV-28
4.7.1	Sequence Diagram Usulan Login	IV-28
4.7.2	Sequence Diagram Usulan Register.....	IV-30
4.7.3	Sequence Diagram Usulan Pick Up	IV-31
4.7.4	Sequence Diagram Usulan Order.....	IV-31

4.7.5	Sequence Diagram Usulan MyOrder	IV-32
4.7.6	Sequence Diagram Usulan Customer	IV-32
4.8	Class Diagram Usulan	IV-33
4.9	Rancangan Kamus Data	IV-33
4.9.1	Rancangan Tabel Order Gagal	IV-33
4.9.2	Rancangan Tabel Migrations	IV-33
4.9.3	Rancangan Tabel Pickup.....	IV-34
4.9.4	Rancangan Tabel Password Reset.....	IV-34
4.9.5	Rancangan Tabel Password Reset Token	IV-34
4.9.6	Rancangan Tabel Personal Akses Token	IV-35
4.10	Rancangan Tabel Users	IV-35
4.11	Rancangan Struktur Menu	IV-35
4.12	Rancangan Interface	IV-36
4.12.1	Halaman Login.....	IV-36
4.12.2	Halaman Register	IV-36
4.12.3	Halaman Homepage	IV-37
4.12.4	Halaman Pick Up	IV-39
4.12.5	Halaman Invoice	IV-40
4.12.6	Halaman MyOrder	IV-40
4.12.7	Halaman Dashboard Admin.....	IV-41
4.12.8	Halaman Order Admin.....	IV-41
4.12.9	Halaman Customer Admin.....	IV-41
4.12.10	Halaman Kelola Admin.....	IV-42
4.13	Pengujian Sistem	IV-42
BAB V PENUTUP.....		V-44
5.1	Kesimpulan.....	V-44
5.2	Saran.....	V-44
DAFTAR PUSTAKA		46

LAMPIRAN..... 48

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Model MVC Dalam Laravel Sebagai Framework.....	II-10
Gambar II.2 Metode Waterfall.....	II-11
Gambar III.1 Alur Penelitian	III-15
Gambar IV.1 Struktur Organisasi Aneka Logam Grup	IV-18
Gambar IV.2 Use Case Analisis Sistem Berjalan.....	IV-20
Gambar IV.3 Use Case Analisis Sistem Usulan	IV-24
Gambar IV.4 Activity Diagram Login Admin.....	IV-25
Gambar IV.5 Activity Diagram Login User	IV-25
Gambar IV.6 Activity Diagram Register User.....	IV-26
Gambar IV.7 Activity Diagram Register Admin	IV-26
Gambar IV.8 Activity Diagram Pick Up User.....	IV-26
Gambar IV.9 Activity Diagram Order Admin	IV-27
Gambar IV.10 Activity Diagram MyOrder User	IV-27
Gambar IV.11 Activity Diagram Customer Admin.....	IV-28
Gambar IV.12 Sequence Diagram Usulan Login User.....	IV-29
Gambar IV.13 Sequence Diagram Usulan Register User	IV-30
Gambar IV.14 Sequence Diagram Usulan Tambah Admin.....	IV-30
Gambar IV.15 Sequence Diagram Usulan Pick Up Pelanggan	IV-31
Gambar IV.16 Sequence Diagram Usulan Order Admin	IV-31
Gambar IV.17 Sequence Diagram Usulan MyOrder User	IV-32
Gambar IV.18 Sequence Diagram Usulan Customer Admin	IV-32
Gambar IV.19 Class Diagram Usulan.....	IV-33
Gambar IV.20 Rancangan Struktur Menu	IV-36
Gambar IV.21 Rancangan Interface Halaman Login.....	IV-36
Gambar IV.22 Rancangan Interface Halaman Register.....	IV-37
Gambar IV.23 Rancangan Interface Homepage	IV-38
Gambar IV.24 Rancangan Interface Halaman Pick Up	IV-39
Gambar IV.25 Rancangan Interface Halaman Invoice	IV-40
Gambar IV.26 Rancangan Interface Halaman MyOrder	IV-40
Gambar IV.27 Rancangan Interface Halaman Dashboard Admin.....	IV-41
Gambar IV.28 Rancangan Interface Halaman Order Admin.....	IV-41
Gambar IV.29 Rancangan Interface Halaman Customer Admin	IV-42
Gambar IV.30 Rancangan Interface Halaman Kelola Admin	IV-42

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Simbol Flowchart	II-7
Tabel II.2 Review Penelitian Terdahulu	II-14
Tabel III.1 Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian	III-17
Tabel IV.1 Deskripsi Aktor Pada Sistem Berjalan	IV-19
Tabel IV.2 Rancangan Tabel Order Gagal.....	IV-33
Tabel IV.3 Rancangan Tabel Migrations	IV-34
Tabel IV.4 Rancangan Tabel Pickup	IV-34
Tabel IV.5 Rancangan Tabel Password Reset	IV-34
Tabel IV.6 Rancangan Tabel Password Reset Token	IV-35
Tabel IV.7 Rancangan Tabel Personal Akses Token.....	IV-35
Tabel IV.8 Rancangan Tabel Users	IV-35

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1..... 48
LAMPIRAN 2..... 50
LAMPIRAN 3..... 54
LAMPIRAN 4..... 57