



**SISTEM INVENTARIS *SHOWROOM MOBIL* BERBASIS *WEBSITE*
(STUDI KASUS : PT TRIPLE TUJUH INDONESIA)**

TUGAS AKHIR

**ADE AMBARWATI
NIM. 2110501018**

**D3 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
2024**



**SISTEM INVENTARIS *SHOWROOM MOBIL* BERBASIS *WEBSITE*
(STUDI KASUS : PT TRIPLE TUJUH INDONESIA)**

TUGAS AKHIR

**ADE AMBARWATI
NIM. 2110501018**

**D3 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
2024**

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Ade Ambarwati

NIM : 2110501018

Tanggal : 17 April 2024

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

Jakarta, 16 April 2024

Yang Menyatakan,



Ade Ambarwati

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Ade Ambarwati
NIM : 2110501018
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : D3 Sistem Informasi

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non
eksekutif (*Non-executive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang
berjudul:

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN SHOWROOM MOBIL BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: PT TRIPLE TUJUH INDONESIA)

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*) skripsi saya
selama tetap tercantum nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik
Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 17 April 2024

Yang Menyatakan,



Ade Ambarwati

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Ambarwati

NIM. : 2110501018

Program Studi : Informatika/Sistem Informasi Program Sarjana/Diploma 3

Judul Skripsi/TA. : Sistem Informasi Pengelolaan Showroom Mobil

Berbasis Website (Studi Kasus : PT Triple Tujuh Indonesia)

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang tugas akhir.

Jakarta, 16 April 2024

Mengetahui, Ketua Program Studi,

Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.

Menyetujui, Dosen Pembimbing,

Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom, M.Sc.

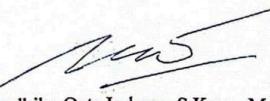
LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

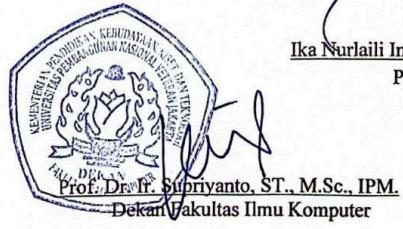
Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut :

Nama : Ade Ambarwati
NIM : 2110501018
Program Studi : D-III Sistem Informasi
Judul : Sistem Inventaris Showroom Mobil Berbasis Website
(Studi Kasus: PT Triple Tujuh Indonesia)

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


Andhika Octa Indarsa, S.Kom., M.MSI.
Pengaji 1


Zatin Niqotaini, S.Tr.Kom., M.Kom.
Pengaji 2




Ika Nurlaili Insainiyah, S.Kom, M.Sc.

Pembimbing


Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.
Ketua Program Studi D3 Sistem
Informasi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 28 Mei 2024

SISTEM INVENTARIS *SHOWROOM MOBIL* BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: PT TRIPLE TUJUH INDONESIA)

Ade Ambarwati

ABSTRAK

Dalam era digital saat ini, teknologi telah menjadi elemen penting sekaligus menjadi kunci dalam mendukung efisiensi operasional dan pengambilan keputusan yang tepat. PT Triple Tujuh Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang otomotif. Saat ini, PT Triple Tujuh Indonesia masih belum memiliki sistem yang dapat mengatur, mengelola, dan meningkatkan efektivitas perusahaan. Dalam pengelolaan inventaris di PT Triple Tujuh Indonesia, admin melakukan pengelolaan data seperti data stok mobil, data penjualan, pelaporan penjualan, dan grafik penjualan, data-data tersebut nantinya akan dilaporkan ke manajer dan manajer akan melakukan pengawasan dan konfirmasi terkait data-data yang diberikan. Sistem informasi yang akan membantu jalannya proses bisnis berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, Java Script dan database MYSQL. Pada sistem ini menggunakan analisa CATWOE dengan metode *waterfall*. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya sistem untuk mengelola data penjualan, menetak laporan bulanan, mengelola stok, dan memudahkan pencarian dan penyimpanan data di PT Triple Tujuh Indonesia.

Kata Kunci: Sistem Informasi, *website*, PHP, CATWOE

WEBSITE-BASED CAR SHOWROOM INVENTORY SYSTEM (CASE STUDY: PT TRIPLE SEVEN INDONESIA)

Ade Ambarwati

ABSTRACT

In the current digital era, technology has become an important element as well as a key in supporting operational efficiency and making the right decisions. PT Triple Tujuh Indonesia is a company operating in the automotive sector. Currently, PT Triple Tujuh Indonesia still does not have a system that can regulate, manage and increase the company's effectiveness. In inventory management at PT Triple Tujuh Indonesia, the admin manages data such as car stock data, sales data, sales reporting and sales charts. These data will later be reported to the manager and the manager will carry out supervision and verification regarding the data provided. . An information system that will help translate website-based business processes using the programming languages PHP, HTML, Java Script and MYSQL database. This system uses CATWOE analysis with the waterfall method. The result of this research is the creation of a system for managing sales data, printing monthly reports, managing stock, and making it easier to search and store data at PT Triple Tujuh Indonesia.

Keywords: Information systems, website, PHP, CATWOE

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Sistem Informasi Pengelolaan *Showroom* Mobil Berbasis *Website* (Studi Kasus: PT Triple Tujuh Indonesia)” dengan baik. Disamping itu laporan tugas akhir ini disusun sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Proses penyelesaian tugas akhir ini tidak luput dari bantuan doa dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah bermurah hati dan memberikan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat berproses dan menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Prof. Dr. Ir. Supriyanto selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSI. selaku Kepala Program Studi Diploma-III Sistem Informasi
4. Ibu Ika Nurlaili Isnainiyah S.Kom, M.Sc. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran dengan baik dan sabar. Serta telah meluangkan waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya kepada penulis.
6. PT Triple Tujuh Indonesia, yang telah bersedia menjadi objek penelitian penulisan tugas akhir ini.
7. Kepada orang tua saya, Muhammad Yunus dan Alm Ibu Zaitun. Terimakasih sudah mendidik saya menjadi anak yang mandiri dan tidak pantang menyerah. Kepada Ibu, terimakasih sudah menjadi alasan terkuat saya menyelesaikan perkuliahan saya. Terimakasih atas dukunganmu sampai nafas terakhirmu, anakmu sudah sarjana, Bu. Semoga surga menyertaimu.
8. Kepada Kakak saya, Anifah Tri Astuti yang telah membantu perjalanan saya selama saya kuliah, yang telah mendedikasikan waktu dan uangnya untuk saya sehingga saya dapat menyelesaikan masa studi saya, dan kepada Ari Wibowo dan Nur Aini, Kakak saya yang sangat pekerja keras. Terimakasih telah mendukung dan mendoakan saya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Kepada partner saya Adib, teman dekat saya; Ka Maya, yang sudah menjadi teman saya sampai saat ini. Khususnya kepada Afifah Ilma Zein, yang selalu mendengarkan curhatan saya selama 15 tahun ini. Dan juga

teman-teman seperjuangan saya, kawan kampus saya, teman kos saya, semoga kebahagiaan dan kesuksesan selalu menyertai kalian.

Penulis juga menyadari akan segala kekurangan dan ketidaksempurnaan, baik dari segi penulisan maupun dari cara penyajiannya. Oleh karena itu, Selain itu, penulis juga berharap tugas akhir ini dapat menjadi sarana pembelajaran serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi para pembaca.

Jakarta 17 April, 2024



Ade Ambarwati

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR SIMBOL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Tujuan Penelitian.....	3
1.6. Luaran Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Showroom Mobil.....	5
2.2. Sistem Informasi.....	5
2.3. Perancangan Sistem.....	6
2.4. MySQL.....	6
2.5. Website.....	7
2.5.1. HTML.....	7
2.5.2. CSS.....	8
2.5.3. PHP.....	8
2.5.4. JavaScript.....	9
2.6. Database.....	9
2.7. Unified Modeling System (UML).....	10
2.7.1. Use Case Diagram.....	10
2.7.2. Activity Diagram.....	11
2.7.3. Class Diagram.....	13
2.8. Black Box Testing.....	14
2.9. Waterfall.....	14
2.10. CATWOE.....	14

2.11. Penelitian Terdahulu.....	15
2.12. Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	17
BAB III.....	19
METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1. Alur Penelitian.....	19
3.2. Uraian Tahap Penelitian.....	20
3.2.1. Pengumpulan Data.....	20
3.2.2. Pengembangan Sistem (Metode Waterfall).....	21
3.2.3. Penerapan dan Pemeliharaan.....	23
3.3. Waktu dan Tempat Penelitian.....	23
3.4. Spesifikasi Alat Bantu Penelitian.....	23
3.4.1. Spesifikasi Perangkat Keras.....	23
3.4.2. Spesifikasi Software.....	23
3.5. Jadwal Penelitian.....	24
BAB IV.....	25
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1. Profile PT Triple Tujuh Indonesia.....	25
4.1.1. Sejarah PT Triple Tujuh Indonesia.....	25
4.1.2. Visi Misi Perusahaan.....	26
4.1.3. Struktur Perusahaan.....	26
4.1.4. Tugas dan Fungsi.....	26
4.2. Analisis Sistem Berjalan.....	29
4.2.1. Prosedur Sistem Berjalan.....	29
4.2.2. Identifikasi Aktor.....	30
4.2.3. Flowmap Diagram Alur Bisnis.....	30
4.2.4. Analisis Dokumen Berjalan.....	31
4.3. Analisis Masalah dengan Metode CATWOE.....	32
4.4. Analisa Kebutuhan Sistem.....	36
4.5. -Rancangan Sistem Usulan.....	37
4.5.1. Identifikasi Aktor Usulan.....	37
4.5.2. Use Case Diagram Usulan.....	38
4.5.3. Use Case Scenario.....	38
4.5.3. Activity Diagram.....	48
4.5.4. Sequence Diagram.....	56
4.5.5. Class Diagram.....	60
4.5.6. Rancangan Database.....	60
4.5.7. Rancangan Interface.....	65
4.5.8. Implementasi User Interface.....	69
4.5.9. Blackbox Testing.....	73
BAB V.....	77
KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
5.1. Kesimpulan.....	77

5.2. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	81
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

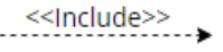
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	24
Tabel 4.1 Identifikasi Aktor.....	30
Tabel 4.2 Dokumen Input.....	31
Tabel 4.3 Dokumen Output.....	32
Tabel 4.4 Dokumen Simpanan.....	32
Tabel 4.5 Analisis CATWOE.....	33
Tabel 4.6 Identifikasi Aktor Usulan.....	37
Tabel 4.7 Use Case Scenario Login.....	38
Tabel 4.8 Use Case Scenario Kelola Stok.....	40
Tabel 4.9 Use Case Scenario Kelola Data Penjualan.....	41
Tabel 4.10 Use Case Scenario Dashboard.....	42
Tabel 4.11 Use Case Scenario Kelola Laporan.....	43
Tabel 4.12 Use Case Scenario Verifikasi Laporan.....	44
Tabel 4.13 Use Case Scenario Manajer melihat data.....	45
Tabel 4.14 Use Case Scenario Cetak Laporan.....	46
Tabel 4.15 Use Case Scenario Logout.....	46
Tabel 4.16 Tabel Admin.....	60
Tabel 4.17 Tabel Manajer.....	61
Tabel 4.18 Tabel Mobil.....	61
Tabel 4.19 Tabel Laporan.....	62
Tabel 4.20 Tabel Penjualan.....	63
Tabel 4.21 Tabel Blackbox Testing.....	74

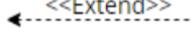
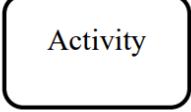
DAFTAR GAMBAR

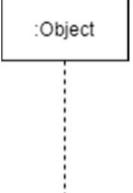
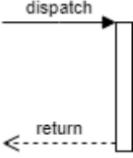
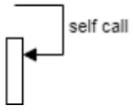
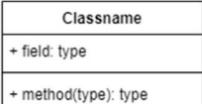
Gambar 2.1 Contoh Use Case Diagram.....	11
Gambar 2.2 Contoh Activity Diagram.....	12
Gambar 2.3 Contoh Class Diagram.....	13
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	19
Gambar 4.1 Logo PT Triple Tujuh Indonesia.....	27
Gambar 4.2 Struktur Perusahaan.....	27
Gambar 4.3 Flowmap Alur Bisnis.....	31
Gambar 4.4 Use Case Sistem Usulan.....	38
Gambar 4.5 Activity Diagram Login.....	48
Gambar 4.6 Activity Diagram Dashboard.....	49
Gambar 4.7 Activity Diagram Kelola Data Penjualan.....	50
Gambar 4.8 Activity Diagram Kelola Stok.....	51
Gambar 4.9 Activity Diagram Manajer Kelola Laporan.....	52
Gambar 4.10 Activity Diagram Admin Kelola Laporan.....	53
Gambar 4.11 Activity Diagram Manajer Akses Halaman Stok.....	54
Gambar 4.12 Activity Diagram Verifikasi Manajer Akses Halaman Penjualan.....	54
Gambar 4.13 Activity Diagram Logout.....	55
Gambar 4.14 Sequence Diagram Login.....	56
Gambar 4.15 Sequence Diagram Dashboard.....	56
Gambar 4.16 Sequence Diagram Kelola Data Penjualan.....	57
Gambar 4.17 Sequence Diagram Kelola Stok.....	57
Gambar 4.18 Sequence Diagram Kelola Laporan.....	58
Gambar 4.19 Sequence Diagram Manajer Kelola Laporan.....	58
Gambar 4.20 Sequence Diagram Manajer Akses Data Penjualan.....	59
Gambar 4.21 Sequence Diagram Manajer Akses Data Stok.....	59
Gambar 4.22 Sequence Diagram Logout.....	59
Gambar 4.23 Conceptual Data Model (CDM).....	60
Gambar 4.24 Physical Data Model (PDM).....	60
Gambar 4.25 Class Diagram.....	61
Gambar 4.26 Rancangan Interface Login.....	66
Gambar 4.27 Rancangan Interface Dashboard.....	66
Gambar 4.28 Rancangan Interface Create dan Update.....	67
Gambar 4.29 Rancangan Interface Kelolawa Riwayat Penjualan.....	67
Gambar 4.30 Rancangan Interface Delete Data.....	68
Gambar 4.31 Rancangan Interface Kelola Stok.....	68
Gambar 4.32 Rancangan Interface Kelola dan Verifikasi Laporan.....	69
Gambar 4.31 Rancangan Interface Logout.....	69
Gambar 4.32 Rancangan Interface Login.....	70
Gambar 4.33 Rancangan Interface Dashboard.....	70
Gambar 4.34 Rancangan Interface Kelola Riwayat Penjualan.....	70

Gambar 4.35 Rancangan Interface Kelola Stok.....	71
Gambar 4.36 Rancangan Interface Kelola Laporan.....	71
Gambar 4.37 Rancangan Interface Tambah Riwayat Penjualan.....	71
Gambar 4.38 Rancangan Interface Kelola Stok.....	72
Gambar 4.39 Rancangan Interface Update Stok.....	72
Gambar 4.40 Rancangan Interface Update Stok.....	72
Gambar 4.41 Rancangan Interface Tambah Laporan.....	73
Gambar 4.42 Rancangan Interface Kelola Laporan.....	73
Gambar 4.43 Rancangan Interface Halaman Riwayat Penjualan Tampilan Manajer.....	73
Gambar 4.44 Rancangan Interface Halaman Stok Tampilan Manajer.....	74
Gambar 4.45 Rancangan Interface Halaman Logout.....	74

DAFTAR SIMBOL

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Aktor mewakili entitas luar yang berinteraksi dengan sistem. Biasanya bisa menjadi pengguna, perangkat keras, sistem lain, atau sistem otomatis.
2		<i>Use Case</i>	Menyatakan tindakan yang dilakukan oleh sistem yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada pengguna bagaimana sistem tersebut berjalan.
3		<i>Association</i>	Menghubungkan antara dua kelas atau objek dalam diagram kelas.
4		<i>Generalization</i>	Menggambarkan mengenai objek yang lebih umum diwakili oleh superclass atau objek yang khusus diwakili oleh subclass.
5		<i>Include</i>	Menggabungkan fungsionalitas use case sehingga memperluas tindakan use case yang

			saling berkaitan.
6		<i>Extend</i>	Pengelompokan tindakan tambahan yang dilakukan oleh use case ketika memperluas fungsionalitas dari case utama.
7		<i>System</i>	Representasi dari sistem atau entitas utama yang sedang dibahas dalam konteks diagram.
8		<i>Initial node</i>	Titik awal dari suatu proses atau aktivitas diagram.
9		<i>Final Node</i>	Menandakan proses telah selesai. Merepresentasikan titik akhir dari suatu alur atau aktivitas.
10		<i>Activity</i>	Menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh sistem atau entitas lain.
11		<i>Fork Node</i>	Menunjukkan titik alur kerja dimana proses dibagi menjadi dua atau lebih alur kerja.

12		<i>Actor</i>	Menunjukkan peran yang dimainkan oleh pengguna atau entitas lain.
13		<i>Life line</i>	Menunjukkan rentang waktu suatu objek yang aktif dalam diagram urutan. Merepresentasikan masa hidup objek selama interaksi.
14		<i>Activation</i>	Menandakan periode waktu di mana objek melakukan operasi tertentu dalam diagram urutan.
15		<i>Object message</i>	Menggambarkan pesan yang dikirim antara objek dalam diagram urutan.
16		<i>Message to self</i>	Menunjukkan pesan yang dikirim oleh objek kepada dirinya sendiri.
17		<i>Class</i>	Menunjukkan atribut dan metode yang dimiliki oleh objek-objek dalam kelas tersebut.
18		<i>One cardinality</i>	Menandakan hubungan antara dua entitas atau objek di mana satu entitas

			dapat memiliki satu yang berkaitan dengan entitas lain.
19		<i>Many cardinality</i>	Menunjukkan hubungan antara dua entitas atau objek di mana satu entitas di satu sisi hubungan dapat memiliki banyak instance yang terkait dengan entitas di sisi lainnya.
20		<i>Swimlane</i>	Membagi proses menjadi beberapa bagian area terpisah yang bertujuan untuk mewakili peran atau departemen yang berbeda dalam sistem.

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Pengajuan Riset.....	82
2. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	82
3. Dokumentasi Penelitian.....	83
4. Stock List Katalog.....	83
5. Pembeli Melakukan Konfirmasi Bukti Transaksi.....	84
6. List Pembeli.....	84
7. Hasil Turnitin.....	85