



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PERALATAN OLAHRAGA BERBASIS WEB PADA TOKO EKY
SPORT**

TUGAS AKHIR

RIZKY SETIAWAN

1310501002

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA

2017



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
PERALATAN OLAHRAGA BERBASIS WEB PADA TOKO EKY
SPORT**

TUGAS AKHIR

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

RIZKY SETIAWAN

1310501002

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA

2017

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Rizky Setiawan

NRP : 1310501002

Tanggal : 19 Juni 2017

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 19 Juni 2017

Yang Menyatakan,



(Rizky Setiawan)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Rizky Setiawan
NRP : 131.0501.002
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Manajemen Informatika

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

**"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERALATAN
OLAHRAGA BERBASIS WEB PADA TOKO EKY SPORT".**

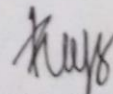
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola, dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 19 Juni 2017

Yang telah menyatakan,



(Rizky Setiawan)

PENGESAHAN

Tugas Akhir diajukan oleh :

Nama : Rizky Setiawan

NRP : 1310501002

Program Studi : Manajemen Informatika

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Peralatan Olahraga
Berbasis Web Pada Toko Eky Sport

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

Yuni Widiastiwi, S. Kom., M.Si

Ketua Penguji

Ati Zaidiah, S. Kom., MTI

Penguji I

Iin Ernawati, S. Kom., M.Si.

Pembimbing I



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc.

Dekan

Anita Muliawati, S. Kom., MTI

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 10 Juli 2017

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERALATAN OLAHRAGA BERBASIS WEB PADA TOKO EKY SPORT

Rizky Setiawan

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan peralatan bulutangkis berbasis web pada Toko Eky Sport. Hal tersebut dikarenakan pada saat ini di Toko Eky Sport masih menggunakan sistem manual yaitu media kertas. Aplikasi yang dibuat diharapkan dapat membantu memperkenalkan Toko Eky Sport kepada masyarakat melalui website, diantaranya memberikan informasi persediaan barang, informasi katalog harga dan informasi nama barang. Metode yang digunakan yaitu metode PIECES dan metode waterfall sehingga hasilnya menjadi sebuah aplikasi web yang dapat memudahkan pembeli dalam mengakses informasi mengenai persediaan peralatan olahraga khususnya bulutangkis di Toko Eky Sport. Dengan adanya system informasi penjualan peralatan bulutangkis berbasis web pada Toko Eky Sport ini, diharapkan dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi tentang peralatan bulutangkis.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penjualan, Waterfall

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERALATAN OLAHRAGA BERBASIS WEB PADA TOKO EKY SPORT

Rizky Setiawan

Abstract

This study was conducted to design and build information systems web-based sales of the equipment badminton at Store Eky Sport. That is because at this time in Store Eky Sport still using manual systems ie paper media. Applications are made are expected to help introduce Store Eky Sport to the public via the website, including providing stock information inventory, pricing and catalog information information item name. The method used is the method PIECES and the waterfall method so that it becomes a web application that can help buyers to access information on the equipment badminton inventory in store Eky Sport. With a system of sales information on a web-based the equipment badminton store Eky Sport, is expected to facilitate the public in seeking information on the equipment badminton.

Keywords : Information System, Sales, Waterfall

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga tugas akhir ini berhasil diselesaikan. Judul yang dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan sejak Februari 2017 dengan judul adalah “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERALATAN OLAHRAGA BERBASIS WEB PADA TOKO EKY SPORT”. Terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Dr. Sandjojo. M.Sc selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
2. Ibu Anita Muliawati, S.Kom, MTI, sebagai Kepala Program Studi DIII Manajemen Informatika
3. Ibu Iin Ernawati, S.Kom, Msi, selaku Dosen pembimbing akademik Jurusan Manajemen Informatika 2013 sekaligus Dosen Pembimbing Tugas Akhir Penulis.
4. Keluarga besar penulis dari Rizky Setiawan yaitu ayahanda Edi Pramana dan Ibunda Ayatna Ani Martini atas segala doa, dukungan, nasehat dan kasih sayang sehingga saya dapat menyelesaikan program studi.
5. Fakultas Ilmu Komputer DIII Manajemen Informatika angkatan 2013 yang sama-sama berjuang menyelesaikan tugas akhir.

Jakarta, 19 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
BABI PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan masalah	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Sistem Matika Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Pengertian Sistem	4
2.2 Pengertian Sistem Informasi	4
2.3 Pengertian Penjualan	5
2.4 Pengertian UML	6
2.5 Pengertian Use Case	9
2.6 Pengertian activity Diagram	9
2.7 Pengertian Class Diagram	10
2.8 Pengertian Sequence Diagram	10
2.9 Website	11
2.10 Internet	11
2.11 HTML	11
2.12 PHP	11
2.13 CSS	12
2.14 Javascript	12
2.15 JQuery	12
BAB III METODELOGI PENELITIAN	13
3.1 Alur Penelitian	13
3.2 Tahapan Penelitian	14
3.3 Waktu Dan Tempat Penelitian	15
3.4 Alat Dan Bahan Penelitian	15
3.5 Tahapan Kegiatan	16

BAB 4 ANALISA SISTEM DAN PERANCANGAN	17
4.1 Profil Dan Sejarah Organisasi	17
4.2 Dokumen Yang Digunakan Dalam Sistem Berjalan	17
4.3 Analisa Prosedur Sistem Berjalan	19
4.4 Identifikasi Masalah	21
4.5 Rancangan Sistem Usulan	21
4.6 Sequence Diagram	35
4.7 Spesifikasi File	38
4.8 Rancangan Code	39
4.9 Rancangan User Interface	40
4.10 Rancangan Arsitektur Menu	41
BAB V PENUTUP	42
5.1 Simpulan	42
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL



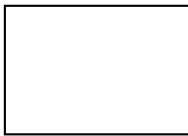
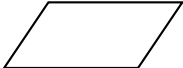
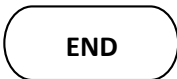
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	16
Tabel 4.1 Dokumen Masukan Sistem Berjalan.....	20
Tabel 4.2 Dokumen Keluaran Sistem Berjalan.....	20
Tabel 4.3 Dokumen Simpanan Sistem Berjalan	20
Tabel 4.4 Daftar Definisi Use Case.....	22
Tabel 4.5 Product.....	38
Tabel 4.6 Admin.....	38
Tabel 4.7 User	38
Tabel 4.8 Payment	38
Tabel 4.9 Penjualan	39

DAFTAR GAMBAR

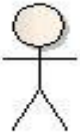
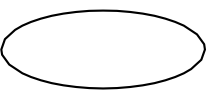
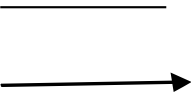
Gambar 3.1 Alur Penelitian Aplikasi Sistem Informasi Penjualan.....	13
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	17
Gambar 4.2 Diagram Use Case Sistem Berjalan	19
Gambar 4.3 Use Case Diagram Sistem Usulan.....	21
Gambar 4.4 Activity Diagram Login Admin	24
Gambar 4.5 Activity Diagram Register	25
Gambar 4.6 Activity Diagram Update Data Produk	26
Gambar 4.7 Activity Diagram Update Informasi.....	27
Gambar 4.8 Activity Diagram Laporan Pemesanan	28
Gambar 4.9 Activity Diagram Laporan Penjualan.....	29
Gambar 4.10 Activity Diagram Melihat Produk.....	30
Gambar 4.11 Activity Diagram Pemesanan.....	31
Gambar 4.12 Activity Diagram Invoice.....	32
Gambar 4.13 Activity Diagram Pembayaran	33
Gambar 4.14 Activity Diagram Logout	34
Gambar 4.15 Sequence Diagram Login.....	35
Gambar 4.16 Sequence Diagram Pelanggan.....	36
Gambar 4.17 Sequence Diagram Admin	37
Gambar 4.18 Halaman login	40
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Utama	40
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Katalog	40
Gambar 4.21 Arsitektur Menu	41

DAFTAR SIMBOL


1. Flowchart


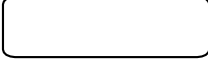

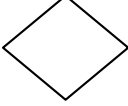
No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		TERMINATOR	Untuk memulai suatu program.
2.		Garis Alir	Digambarkan untuk menggambarkan suatu aliran data.
3.		Proses	Suatu simbol yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh komputer.
4.		Input-Output	Untuk memasukkan data ataupun menunjukkan hasil dari suatu proses.
5.		TERMINATOR	Untuk mengakhiri suatu program.

2. Use Case Diagram

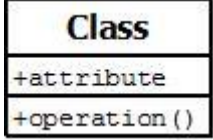

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Aktor		<i>Actor</i> menggambarkan orang, sistem atau external entitas yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem. Aktor memberi input atau menerima informasi dari sistem.
2.	<i>Usecase</i>		Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan 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.

3. 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>)		Untuk mengambil keputusan

4. Class Diagram

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Wawancara
Lampiran A
Lampiran A1 Form Barang Masuk
Lampiran A2 Form penjualan
Lampiran A3 Transaksi penjualan
Lampiran B1 Surat Jalan
Lampiran B
Lampiran B1 Surat Jalan
Lampiran C
Lampiran C1 Tampilan Beranda
Lampiran C2 Tampilan Beli
Lampiran C3 Tampilan Toko Kami
Lampiran C4 Tampilan Tentang Kami
Lampiran C5 Tampilan Login dan Register