



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PESHOP DI
VICTOR PESHOP KELAPA DUA DEPOK BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

MIFTAKHUL UMMAM

1210501005

KUKUH AYUKA PUTRA PRATAMA

1210501023

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI DIII SISTEM INFORMASI

2016



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PESHOP DI
VICTOR PESHOP KELAPA DUA DEPOK BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

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

MIFTAKHUL UMMAM

1210501005

KUKUH AYUKA PUTRA PRATAMA

1210501023

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI DIII SISTEM INFORMASI

2016

Pernyataan Orisinalitas

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

Nama : Miftakhul Ummam

NRP : 1210501005

Tanggal : 4 Januari 2016

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

Jakarta, 4 Januari 2016

Yang Menyatakan,



(Miftakhul Ummam)

Pernyataan Orisinalitas

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

Nama : Kukuh Ayuka Putra Pratama

NRP : 1210501023

Tanggal : 4 Januari 2016

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

Jakarta, 4 Januari 2016

Yang Menyatakan,



(Kukuh Ayuka Putra Pratama)

Lembar Pengesahan

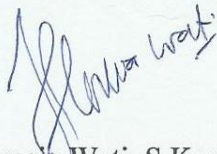
Tugas akhir diajukan oleh :

Nama : Miftakhul Ummam
NRP : 1210501005
Program studi : D3 Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Petshop di Victor Petshop
Kelapa Dua Depok Berbasis Web

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



Erly Krisnanik, S.Kom., MM
Ketua Penguji



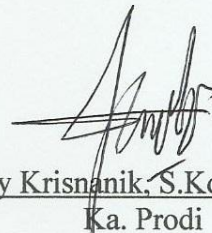
Theresia Wati, S.Kom, M.TI
Penguji I



Iin Ernawati, S.Kom, MSi
Penguji II (Pembimbing)



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc
Dekan



Erly Krisnanik, S.Kom., MM
Ka. Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 26 Januari 2016

Lembar Pengesahan

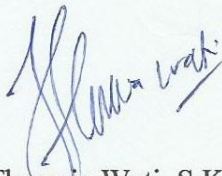
Tugas akhir diajukan oleh :

Nama : Kukuh Ayuka Putra Pratama
NRP : 1210501023
Program studi : D3 Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Petshop di Victor Petshop
Kelapa Dua Depok Berbasis Web

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



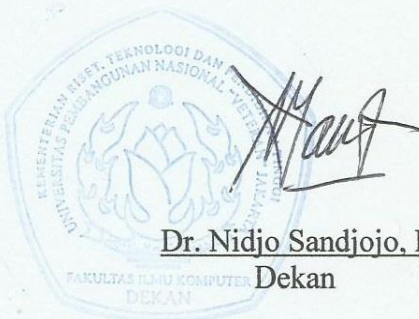
Erly Krisnanik, S.Kom., MM
Ketua Penguji



Theresja Wati, S.Kom, M.TI
Penguji I



Iin Ernawati, S.Kom, MSi
Penguji II (Pembimbing)



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc
Dekan



Erly Krisnanik, S.Kom., MM
Ka. Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 26 Januari 2016

**Pernyataan Persetujuan Publikasi
Tugas Akhir Untuk Kepentingan Akademis**

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

Nama : MIFTAKHUL UMMAM
NRP : 1210501005
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Jenis Karya : Tugas Akhir/~~Skripsi~~/Tesis)*

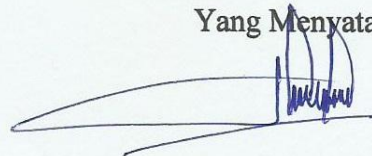
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PESHOP DI VICTOR PESHOP KELAPA DUA DEPOK BERBASIS WEB” Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola data 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 : 4 Januari 2016

Yang Menyatakan,



(Miftakhul Ummam)

Pernyataan Persetujuan Publikasi Tugas Akhir Untuk Kepentingan Akademis

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

Nama : KUKUH AYUKA PUTRA PRATAMA

NRP : 1210501023

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : DIII Sistem Informasi

Jenis Karya : Tugas Akhir/~~Skripsi~~/Tesis)*

Demi pengembangan 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:

“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PETSHP DI VICTOR PETSHP KELAPA DUA DEPOK BERBASIS WEB” Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola data 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 : 4 Januari 2016

Yang Menyatakan,



(Kuku Ayuka Putra Pratama)

“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PETSHOP DI VICTOR PETSHOP KELAPA DUA DEPOK BERBASIS WEB”

**Kukuh Ayuka Putra Pratama
Miftakhul Ummam**

Abstrak

Petshop adalah suatu tempat yang dapat membantu pemilik hewan peliharaan dalam merawat hewan peliharaan kesayangan mereka. Tetapi masih banyak pemilik hewan peliharaan yang kesulitan menemukan tempat perawatan hewan peliharaan yang memberikan pelayanan secara online khususnya di daerah Kelapa Dua Depok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem informasi pengelolaan toko hewan yang dapat melakukan pemesanan produk secara online sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam merancang sistem ini penulis melakukan wawancara, observasi serta pengembangan sistem menggunakan metode waterfall. Pada perancangan ini penulis menggunakan perangkat lunak Visual Basic.Net 2010 dengan bahasa pemrograman HTML framework Bootstrap. Web ini dapat mempublikasikan informasi dengan cepat sehingga para pelanggan tidak kesulitan dalam mencari informasi serta memesan pelayanan hewan di Victor Petshop Kelapa Dua Depok.

Kata Kunci : perancangan, WEB, HTML, Visual Basic.Net, Bootstrap, Petshop

“DESIGN OF INFORMATION SYSTEM PESHOP AT VICTOR PESHOP KELAPA DUA DEPOK WEB BASED”

**Kukuh Ayuka Putra Pratama
Miftakhul Ummam**

Abstract

Petshop is a place that can help pet owners in caring for their beloved pet. But there are many pet owners who have trouble finding a pet care service providing online especially in Kelapa Dua, Depok. The purpose of this study was to design a management information system that pet stores can order the products online so that it becomes more effective and efficient. In designing this system the authors conducted interviews, observation and development of systems using the waterfall method. In this design the software author uses Visual Basic.Net 2010 with the HTML programming language Bootstrap framework. This site can publish information quickly so that customers have no difficulty in finding information and ordering service animals in Victor Petshop Kelapa Dua, Depok.

Keywords: Design, WEB, HTML, Visual Basic.Net, Bootstrap, Petshop

Kata Pengantar

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala karunia dan nikmat-Nya sehingga tugas akhir ini berhasil diselesaikan. Judul penelitian ini adalah *Perancangan Sistem Informasi Petshop di Victor Petshop Kelapa Dua Depok Berbasis Web*. Penelitian ini dilaksanakan untuk menyelesaikan skripsi dalam perkuliahan pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Terima kasih penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Dr. Nidjo Sandjojo. M.Sc selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Ibu Erly Krisnanik, S.Kom, MM., sebagai Kepala Program Studi DIII Sistem Informasi.
3. Iin Ernawati. S.Kom,MSi. sebagai dosen pembimbing
4. Keluarga besar penulis dari Kukuh Ayuka Putra Pratama yaitu Ayahanda Kastur Pamungkas dan Ibunda Yuniarti Retno Wahyuningsih atas segala doa, dukungan, nasehat dan kasih sayangnya sehingga saya dapat menyelesaikan studi sampai saat ini.
5. Keluarga besar penulis dari Miftakhul Ummam yaitu Bapak Edy Anggoro dan Ibunda Warsiati atas segala doa, dukungan, nasehat dan kasih sayangnya sehingga saya dapat menyelesaikan studi sampai saat ini.
6. Fakultas ilmu komputer DIII sistem informasi angkatan 2012 yang telah memberikan semangat, serta mendoakan dan membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Amin.

Jakarta, 4 Januari 2016

(Penulis)

DAFTAR ISI

Halaman Judul		
Halaman Pernyataan Orisinalitas		
Halaman Pengesahan		
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi		
Abstrak		
Abstract		
Kata Pengantar	i	
DAFTAR ISI.....	ii	
DAFTAR GAMBAR	iv	
DAFTAR TABEL.....	v	
DAFTAR SIMBOL.....	vi	
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix	
BAB I	PENDAHULUAN.....	1
	1.1 Latar Belakang	1
	1.2 Rumusan Masalah.....	2
	1.3 Batasan Masalah.....	2
	1.4 Tujuan	2
	1.5 Manfaat Penelitian	2
	1.6 Metode Penelitian.....	3
	1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II	TINJAUAN PUSTAKA.....	5
	2.1 Tinjauan Umum Sistem, Informasi, Sistem Informasi, Perancangan Sistem Informasi	5
	2.2 Sistem Basis Data.....	6
	2.3 Petshop	7
	2.4 Waterfall.....	7
	2.5 Pengertian UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	8
	2.6 HTML	9
	2.7 Microsoft Visual Studio	9
	2.8 Bootstrap Framework.....	10
	2.9 Review Penelitian.....	10
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	12
	3.1 Desain Penelitian	12
	3.2 Alur Penelitian	13
	3.3 Tahapan Penelitian.....	14
	3.4 Alat yang Digunakan	15
	3.5 Tahapan Kegiatan	16
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
	4.1 Identifikasi Masalah.....	17
	4.2 Pengumpulan Data.....	18

	4.3 Perancangan Aplikasi	20
	4.4 Rancangan Infrastruktur Jaringan	40
	4.5 Pengujian	41
BAB V	PENUTUP	47
	5.1 Simpulan	47
	5.2 Saran	47
	DAFTAR PUSTAKA	49
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
	LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

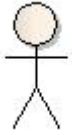
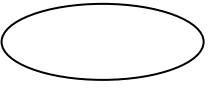
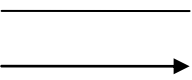
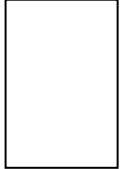
Gambar 1 Alur Penelitian.....	13
Gambar 2 Diagram Use Case Sistem Berjalan	18
Gambar 3 Use Case Diagram Usulan.....	22
Gambar 4 Use Case Admin.....	23
Gambar 5 Use Case Pelanggan	25
Gambar 6 Activity Login	28
Gambar 7 Activity Diagram Register	29
Gambar 8 Activity Diagram Pemesanan Produk	29
Gambar 9 Activity Diagram Booking Pelayanan	30
Gambar 10 Activity Diagram Edit Stok Barang	31
Gambar 11 Activity Diagram Cetak Invoice	32
Gambar 12 Activity Diagram Report.....	32
Gambar 13 Sequence Diagram Login	33
Gambar 14 Sequence Diagram Registrasi.....	34
Gambar 15 Sequence Diagram Pemesanan Produk.....	34
Gambar 16 Sequence Diagram Pembookingan Pelayanan	35
Gambar 17 Sequence Diagram Pembayaran Dengan COD.....	35
Gambar 18 Sequence Diagram Edit Stok Barang.....	36
Gambar 19 Sequence Diagram Invoice	36
Gambar 20 Sequence Diagram Report	36
Gambar 21 Class Diagram	37
Gambar 22 Rancangan Infrastruktur Jaringan	40

DAFTAR TABEL



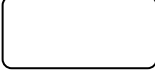

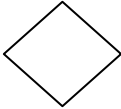
Tabel 1 Review Penelitian	10
Tabel 2 Tahapan Kegiatan	16
Tabel 3 Update Stok Barang	23
Tabel 4 Melihat Pemesanan	23
Tabel 5 Cetak Invoice	24
Tabel 6 Konfirmasi Pembayaran.....	24
Tabel 7 Pelaporan.....	25
Tabel 8 Melihat Informasi Petshop	26
Tabel 9 Melakukan Registrasi.....	26
Tabel 10 Pemesanan Produk dan Booking Pelayanan	26
Tabel 11 Cetak Notice Pembayaran	27
Tabel 12 Pembayaran	27
Tabel 13 Spesifikasi File	38
Tabel 14 Pengujian.....	41
Tabel 15 Pengujian Tampilan	41
Tabel 16 Pengujian Pemesanan Produk	42
Tabel 17 Pengujian Pembookingan Pelayanan	44
Tabel 18 Pengujian Registrasi.....	45
Tabel 19 Pengujian Keamanan Sistem.....	45
Tabel 20 Pengujian Edit Stok Barang	46
Tabel 21 Invoice.....	46

DAFTAR SIMBOL

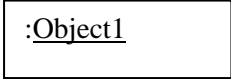
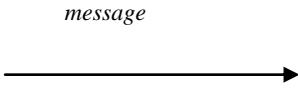

1. Daftar Simbol *Use Case Diagram*


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> .

2. Daftar Simbol *Activity Diagram*

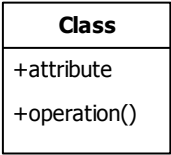

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Awal (<i>Initial State</i>)		Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2.	Akhir (<i>Final State</i>)		Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3.	Aktifitas (<i>Activity</i>)		Menandakan sebuah aktivitas.
4.	Transisi (<i>Transition</i>)		Komunikasi antar obyek-obyek.
5.	Keputusan (<i>Decision</i>)		Pilihan untuk mengambil keputusan.

3. 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.
----	-------------------	---	---

4. 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.	Pesan (<i>Message</i>)		Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>class</i> .

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Wawancara

1. Lampiran Wawancara

Lampiran B Keluaran Berjalan

1. Kwitansi Keluaran Berjalan

Lampiran C Masukkan Usulan

1. Aksesoris Anjing
2. Makanan Anjing
3. Suplemen Anjing
4. Aksesoris Kucing
5. Makanan Kucing
6. Suplemen Kucing
7. Pelayanan Grooming
8. Pelayanan Penitipan
9. Form Registrasi
10. Form Login
11. Form Edit Stok Barang

Lampiran D Spesifikasi File

1. File Master Barang
2. File Master Pelayanan
3. File Transaksi Pelayanan
4. File Transaksi
5. File User

Lampiran E Pengujian Sistem

1. Beranda
2. Aksesoris Anjing
3. Makanan Anjing
4. Suplemen Anjing
5. Aksesoris Kucing
6. Makanan Kucing
7. Suplemen Kucing
8. Form Pengisian Data Diri Produk
9. Pelayanan Grooming
10. Pelayanan Penitipan
11. Form Pengisian Data Diri Pelayanan
12. Form Register
13. Form Login
14. Form Edit Stok Barang
15. Invoice

Lampiran F Keluaran Usulan

1. Notice Pemesanan
2. Report
3. Invoice