



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
BERBASIS WEB PADA BURGER LUMER**

**TUGAS AKHIR**

**MUHAMAD IRIAN KHAIRI DZAKY**

**1710501012**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN**

**JAKARTA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI**

**2020**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN  
BERBASIS WEB PADA BURGER LUMER**

**TUGAS AKHIR**

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

**Madya Komputer**

**MUHAMAD IRIAN KHAIRI DZAKY**

**1710501012**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN**

**JAKARTA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI**

**2020**

## PERNYATAAN ORISINILITAS

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

Nama : Muhamad Irian Khairi Dzaky

NIM : 1710501012

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

Jakarta, 20 Agustus 2020

Menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEMIKIN RUMAH' on the left, 'TEL. 20' and 'METERAI TEMPEL' on the right, and the serial number 'EF584AJX049764198' at the bottom.

(Muhamad Irian Khairi Dzaky)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Muhamad Irian Khairi Dzaky

NIM : 1710501012

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : D-III Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti non Eksklusif (*non-Exclusive Royalty Free Right*) atas nama karya ilmiah saya berjudul

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB  
PADA BURGER LUMER**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan hak bebas royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/format, 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.

Ditetapkan di : Jakarta

Pada tanggal : 20 Agustus 2020

Yang menyatakan,



(Muhamad Irian Khairi Dzaky)

## LEMBAR PENGESAHAN

Dengan dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut :

Nama : Muhamad Irian Khairi Dzaky

NIM 1710501012

Program Studi : D-III Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web  
Pada burger Lumer

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

**Ati Zaidiah, S.  
Kom., M.TI.**

Penguji Utama

**Helena Nurramdhani Irmada, S.Pd.,**

**M.Kom.**

Penguji Lembaga

**Mohammad Bayu Wibisono, S.Kom., MM**

Pembimbing



**Ika Nurlaili Isnainivah, S.Kom., M.Sc.**

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 3 Februari 2020



## LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Muhamad Irian Khairi Dzaky

NIM 1710501012

Program Studi : D3-Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada  
Burger Lumer

Telah disetujui untuk diujikan oleh Tim Penguji pada ujian Sidang Tugas Akhir sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Diploma pada Program Studi D-III Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Mengetahui,



**Ika Nurlaili Isnainivah, S.Kom., M.Sc.**

Ketua Program Studi

Menyetujui



**Mohamad Bayu Wibisono, S.Kom., MM**

Pembimbing

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 22 Desember 2020

# **Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web**

## **Pada Burger Lumer**

**Muhamad Irian Khairi Dzaky**

### **ABSTRAK**

Sistem informasi penjualan yang dibuat untuk Burger Lumer merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk melakukan pengelolaan dan pengontrolan terhadap pembelian yang ada di Burger Lumer. Sistem informasi penjualan dapat menjadikan aktivitas pembelian terhadap *asset* yang dimiliki oleh Burger Lumer. Pada sisi tampilan, sistem ini menggunakan *dashboard* admin bernama *bootflat-admin* yang bersifat open source dan tetap responsive tentunya karena dibuat menggunakan *framework css bootstrap 3.2*. Sistem ini diharapkan dapat membantu kinerja dalam pengelolaan yang dilakukan oleh Burger Lumer dan lebih aman dan lebih transparan dibandingkan dengan sistem yang berjalan masih menggunakan kertas. Sistem informasi pembelian dan penjualan barang diharapkan juga pengelolaan menjadi lebih efektif dan efisien.

**Kata Kunci : Sistem informasi, penjualan, aplikasi berbasis web, Burger Lumer, *bootflat-admin, framework css bootstrap.***

# ***Web-based Information System of Purchasing Design at Burger Lumer***

**Muhamad Irian Khairi Dzaky**

## ***ABSTRACT***

*purchasing information system made for Burger Lumer is a web-based application that is used to manage and control purchases in Burger Lumer. The system of purchasing information can make the purchase activity of assets owned by Burger Lumer. On the side of the display, this system uses an admin dashboard called bootflat-admin which is open source and remains responsive, of course, because it is made using the framework css bootstrap 3.2. This system is expected to help the performance in the management carried out by the store and safer and more transparent compared to the system that runs still uses paper. It is hoped that the purchase and sale of information systems for goods management will be more effective and efficient.*

***Keywords :Information system , Sales, web-based aplication, bootflat-admin,`  
framework css bootstrap.***



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Mahakuasa karena atas limpahan karuna dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Burger Lumer” dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program studi D-III Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Dalam penyelesaian penulisan ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
2. Ibu Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.S.c selaku Ketua Program Studi D-III Sistem Informasi.
3. Bapak Mohamad Bayu Wibisono, S.Kom., MM selaku dosen pembimbing tugas akhir dan dosen pembimbing akademik yang telah membantu memberikan masukan kritik dan saran dalam penyelesaian tugas akhir.
4. Keluarga saya yang selalu tulus memberi dukungan dan doa kepada saya.
5. Sahabat-sahabat saya di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta bernama Panji, Asad, Dandi, Hersya dan Ayu.

Penulis menya dari bahwa penulisan tugas akhir yang dibuat masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan kemampuan, pengalaman, dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta Selatan, 20 Agustus 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR SIMBOL.....	xviii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
I.1 Latar Belakang .....	1
I.2 Rumusan Masalah .....	1
I.3 Batasan Masalah.....	2
I.4 Tujuan.....	2
I.5 Manfaat Penelitian.....	2
I.6 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II.....	4

TINJAUAN PUSTAKA.....	4
II.1 Burger Lumer.....	4
II.2 Sistem Informasi.....	4
II.3 Teknologi Informasi .....	4
II.4 <i>Database</i> .....	5
II.5 PHP.....	5
II.6 XAMPP <i>Web Server</i> .....	5
II.7 HTML.....	6
II.8 MySQL .....	6
II.9 UML <i>Object Diagram</i> .....	6
II.10 Model <i>Waterfall</i> .....	7
II.11 <i>PIECES</i> .....	8
II.12 Tes <i>BlackBox</i> .....	8
II.13 Review Penelitian Terdahulu.....	8
BAB III.....	12
METODE PENELITIAN.....	12
III.1 Tahapan Penelitian .....	12
Gambar 3.1 Model Waterfall .....	12
III.2 Uraian Tahapan Penelitian .....	13
III.2.1 Analisa Kebutuhan.....	13
III.2.2 Perencanaan Desain .....	13
III.2.3 Perancangan Program ( <i>Coding</i> ).....	13
III.2.4 Percobaan Sistem.....	13
III.2.5 Implementasi.....	13

III.2.6 Perawatan .....	13
III.3 Spesifikasi Alat bantu penelitian .....	14
III.3.1 Spesifikasi Hardware .....	14
III.3.2 Spesifikasi Software .....	14
III.4 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	14
BAB IV .....	16
ANALISA DAN PERANCANGAN .....	16
IV.1 Analisa Sistem Berjalan .....	16
IV.1.1 Gambaran Umum .....	16
IV.1.2 Gambaran Burger Lumer.....	16
IV.1.3 Struktur Organisasi .....	17
IV.1.4 Tugas Pokok dan Fungsi.....	17
IV.2 Analisis Sistem Berjalan .....	18
IV.2.1 Analisis Dokumen .....	18
IV.2.2 Analisis Proses Prosedur .....	19
IV.2.2.1 <i>Use Case Diagram</i> sistem berjalan .....	20
IV.2.2.2 Naratif <i>Use Case</i> Sistem Berjalan .....	21
IV.2.3 Identifikasi Masalah .....	22
IV.3 Rancangan Sistem Usulan.....	23
IV.3.1 Rancangan Logis Sistem Usulan .....	23
IV.3.2 Identifikasi Aktor.....	23
IV.3.2.1 <i>Usecase Diagram</i> Sistem Usulan.....	24
IV.3.2.2 Deskripsi Narasi <i>UseCase</i> Sistem Usulan .....	25
IV.3.3.3 Acitvity Diagaram Sistem Usulan .....	27

IV.3.3.3.1 Activity Diagram Login.....	27
IV.3.3.3.2 Activity Diagram Pemesanan .....	28
IV.3.3.3.3 Activity Diagram Konfirmasi Pemesanan .....	29
IV.3.3.3.4 Activity Diagram Daftar harga barang .....	30
IV.3.3.3.5 Activity Diagram Pesan Barang .....	31
IV.3.3.3.6 Acitivity Diagram Menu.....	32
IV.3.3.3.7 Activity Diagram Update Data Master.....	33
IV.3.3.4 Class Diagram Sistem Usulan.....	43
IV.4 Rancangan Kamus Data Sistem Usulan .....	44
IV.5 Rancangan Interface Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Barang...	48
IV.6 Pengujian Sistem Menggunakan <i>Blackbox testing</i> .....	54
BAB V.....	58
PENUTUP.....	58
V.1 Kesimpulan.....	58
V.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA .....	60
LAMPIRAN .....	61
RIWAYAT HIDUP.....	64

## DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2.1</i> Review Penelitian Terdahulu .....	8
<i>Tabel 3.2</i> Jadwal Kegiatan Penelitian .....	14
<i>Tabel 4.1</i> Dokumen <i>Input</i> .....	18
<i>Tabel 4.2</i> Dokume <i>Output</i> .....	18
<i>Tabel 4.3</i> Dokumen Simpanan .....	19
<i>Tabel 4.4</i> Deskripsi Aktor .....	19
<i>Tabel 4.5</i> Narasi <i>Usecase</i> Sistem Berjalan .....	21
<i>Tabel 4.6</i> Identifikasi Aktor .....	23
<i>Tabel 4.7</i> Narasi Alur <i>UseCase Login</i> .....	25
<i>Tabel 4.8</i> Narasi Alur <i>UseCase</i> Pemesanan Barang <i>Supplier</i> .....	25
<i>Tabel 4.9</i> Narasi Alur <i>Usecase</i> Konfirmasi Pengiriman .....	25
<i>Tabel 4.10</i> Narasi Alur <i>UseCase</i> Daftar Harga Barang .....	25
<i>Tabel 4.11</i> Narasi Alur <i>UseCase</i> Pesan Barang .....	26
<i>Tabel 4.12</i> Narasi Alur <i>UseCase</i> Pemberian Barang .....	26
<i>Tabel 4.13</i> Narasi Alur <i>UseCase</i> Update Data Master.....	26
<i>Tabel 4.16</i> Barang .....	45
<i>Tabel 4.17</i> Barang Keluar .....	45
<i>Tabel 4.18</i> Barang Masuk .....	45
<i>Tabel 4.19</i> Detail Transaksi .....	46
<i>Tabel 4.20</i> Jenis Barang .....	46
<i>Tabel 4.21</i> Merk Barang .....	46
<i>Tabel 4.22</i> <i>Supplier</i> .....	47
<i>Tabel 4.23</i> Transaksi .....	47

<i>Tabel 4.24 User</i> .....	47
<i>Tabel 4.25 Hasil Pengujian Blackbox testing</i> .....	54

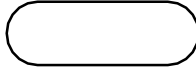
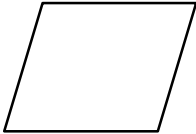

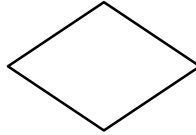
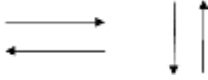

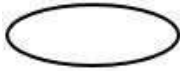
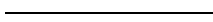
## DAFTAR GAMBAR



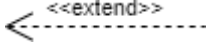
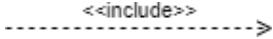





<i>Gambar 3.1 Model Waterfall</i> .....	12
<i>Gambar 4.1 Struktur Organisasi</i> .....	17
<i>Gambar 4.2 Use Case Diagram Sistem Berjalan</i> .....	21
<i>Gambar 4.3 UseCase Sistem Usulan</i> .....	24
<i>Gambar 4.4 Activity Diagram Login</i> .....	27
<i>Gambar 4.5 Activity Diagram Pemesanan</i> .....	28
<i>Gambar 4.7 Activity Diagram Daftar Harga Menu</i> .....	30
<i>Gambar 4.8 Activity Diagram Pesan Barang</i> .....	31
<i>Gambar 4.9 Activity Diagram Transaksi</i> .....	32
<i>Gambar 4.10 Activity Diagram Update Data Master</i> .....	33
<i>Gambar 4.11 Sequence Diagram Masuk Dashboard Sistem</i> .....	34
<i>Gambar 4.12 Sequence Diagram Manajemen User</i> .....	35
<i>Gambar 4.13 Sequence Diagram Pengisian Menu</i> .....	36
<i>Gambar 4.14 Sequence Diagram Pengisian Data Pelanggan</i> .....	37
<i>Gambar 4.15 Sequence Diagram Pemesanan</i> .....	38
<i>Gambar 4.16 Sequence Diagram Pelaporan</i> .....	39
<i>Gambar 4.17 Sequence Diagram Perekaman transaksi barang masuk</i> .....	40
<i>Gambar 4.18 Sequence Diagram Perekaman Transaksi Barang Keluar</i> .....	41
<i>Gambar 4.19 Sequence Diagram Pemesanan ke supplier</i> .....	42
<i>Gambar 4.20 Sequence Diagram Cetak Bukti Pemesanan</i> .....	43
<i>Gambar 4.21 Class Diagram Sistem Usulan</i> .....	44
<i>Gambar 4.22 Tampilan Halaman Dashboard</i> .....	48
<i>Gambar 4.23 Tampilan Halaman Data Barang</i> .....	49


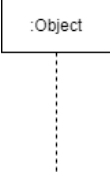


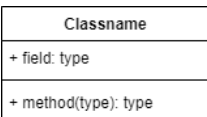


<i>Gambar 4.24</i> Tampilan Halaman Jenis Barang .....	50
<i>Gambar 4.25</i> Tampilan Halaman Merk Barang .....	51
<i>Gambar 4.26</i> Tampilan Halaman <i>Supplier</i> .....	51
<i>Gambar 4.27</i> Tampilan Halaman Barang Masuk .....	52
<i>Gambar 4.28</i> Tampilan Halaman Barang Keluar .....	52
<i>Gambar 4.29</i> Tampilan Pemesanan Ke <i>Supplier</i> .....	53
<i>Gambar 4.30</i> Tampilan Halaman Manajemen <i>User</i> .....	53

## DAFTAR SIMBOL

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Terminator	Menyatakan awal atau akhir dari program
2.		<i>Input/Output</i>	Merepresentasikan <i>input</i> data atau <i>output</i> data yang diproses atau informasi
3.		Proses	Menyatakan operasi pengolahan data program
4.		<i>Decision</i>	Menyatakan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan keputusan.
5.		Simbol arus	Merepresentasikan alur kerja
6.		Aktor	Menyatakan peran seseorang, sistem, atau alat ketika berinteraksi dengan use case
7.		Use Case	Mendesripsikan urutan kegiatan yang menghubungkan antara sistem dan aktor.
8.		<i>Association</i>	Media yang menghubungkan objek satu dengan yang lainnya

9.		Generalization	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> )
10.		Sistem	Menspesifikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
11.		<i>Extend</i>	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi
12.		<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya
13.		<i>Initial Node</i>	Awal dari sebuah aktivitas sistem
14.		<i>Activity Final Node</i>	Status akhir dari sebuah sistem
15.		<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sebuah sistem
16.		Percabangan / <i>decision</i>	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu
17.		<i>Swimlane</i>	<i>Swimlane</i> memisahkan organisasi bisnis yang

			<i>bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi</i>
18.		Aktor	Merepresentasikan orang atau entitas yang berada di luar sistem dan berinteraksi dengan sistem
19.		<i>Lifeline</i>	Suatu garis hidup objek yang menghubungkan objek lainnya
20.		<i>Activation</i>	Menunjukkan sebuah objek yang aktif dan menerima serta mengirim objek lain
21.		<i>Message</i>	Sebuah penghubung untuk mengirim pesan ke objek lain
22.		Kelas	Kelas pada struktur sistem dengan metode dan tipe

