



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PELAYANAN TOKO PADA PRIMER KOPERASI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAKARTA BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**VIRGIANI WIRIANDHARI
1110512126**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2015**



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PELAYANAN TOKO PADA PRIMER KOPERASI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAKARTA BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer**

**VIRGIANI WIRIANDHARI
1110512126**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2015**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang di rujuk telah saya katakan dengan benar.

Nama : Virgiani Wiriandhari

NRP : 111 0512 126

Tanggal : 11 Juni 2015

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

Jakarta, 11 Juni 2015

Penulis



(Virgiani Wiriandhari)

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

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

Nama : Virgiani Wiriandhari

NRP : 111 0512 126

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : 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 karya ilmiah saya yang berjudul :

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN
TOKO PADA PRIMER KOPERASI UNIVERSITAS PEMBANGUNAN
NASIONAL “VETERAN” JAKARTA BERBASIS WEB.

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*), 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 : 11 Juni 2015

Yang menyatakan,



(Virgiani Wiriandhari)

PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Virgiani Wiriandhari
NRP : 1110512126
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Toko pada Primer Koperasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Berbasis Web..

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



Bambang Tri W, S.Kom.,M.Si
Penguji I



M. Bayu Wibisono, S.Kom., MM
Penguji II



Yuni Widiastiwi, S.Kom.M.Si
Pembimbing



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc
Dekan



Ati Zaidiah, S.Kom, MTI
Ka. Prodi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 28 Juli 2015

**ANALISA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PELAYANAN TOKO PADA PRIMER KOPERASI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAKARTA BERBASIS WEB**

Virgiani Wiriandhari

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membantu pelanggan mendapat info akurat tentang masalah bunga anggrek. Pada Taman Anggrek Indonesia Permai, salah satu masalah yang dapat menghambat proses konsultasi antara pelanggan dan ahli taman anggrek adalah adanya keterbatasan waktu dan data yang tidak tercatat. Informasi yang biasanya didapat dengan waktu yang lama, kini hanya dengan hitungan menit sudah dapat diterima. Perancangan sistem informasi konsultasi online ini menggunakan UML (Unified Modeling Language) sebagai bahasa spesifikasi standart yang dipergunakan untuk me modifikasi kan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak, adapun diagram-diagram UML yaitu *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*. Pada tugas akhir ini penulis mengangkat topik, mengenai sistem aplikasi berbasis web yaitu Sistem Informasi konsultasi pertamanan bunga anggrek untuk mendukung proses tanya jawab antara pengunjung taman anggrek dengan pihak taman anggrek. Hasil dari sistem ini dapat menangani kebutuhan pengunjung taman anggrek untuk mendapat informasi yang tepat dan akurat seputar bunga anggrek, karena pertanyaan yang mereka ajukan akan dijawab oleh ahli bunga anggrek.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Web, Konsultasi, Anggrek

**ANALISA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PELAYANAN TOKO PADA PRIMER KOPERASI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAKARTA BERBASIS WEB**

Virgiani Wiriandhari

Abstract

The purpose of this research is to give the better store services. Nowadays, primarily koperasi in university of Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta is using manual system that affected to time inefficient. So, it needed an information system which capable to deal with the problem to produce the good quality of store services activity. The author uses a web based information system that proposed by using PHP as a programm language and MY SQL as a database. This application system will help the members to buy products online and to get more effective information.

Keyword : *store service, cooperative, information system, web*

KATA PENGANTAR

Dengan nama ALLAH SWT, penulis mengucapkan puji dan syukur sedalam-dalamnya karena dengan rahmat dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan dengan judul “ **Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Toko pada Primer Koperasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Berbasis Web** .

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang memberikan dukungan dan bantuannya demi terselesaikannya penulisan skripsi ini. Adapun pihak-pihak tersebut diantaranya:

1. Kedua orang tua saya Iin Indarti(ibu) dan Suyono(Bapak) serta Fadhlillah Fariz Hasabi (adik) yang tiada hentinya memberikan motivasi dan doa.
2. Bapak Dr. Drs Nidjo Sandjojo, M.Sc selaku Dekan dan Ibu Ati Zaidiah, S.Kom., M.TI. Selaku Ka.Prodi S1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional ”Veteran” Jakarta.
3. Ibu Yuni Widiastiwi,S.Kom,M.Si selaku Dosen pembimbing .
4. Segenap staff PrimkopUniversitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta
5. Kepada sahabat saya Citha, Anindya, Luvita, Idan, Kadek yang telah berjuang bersama-sama untuk lulus dan keluarga besar UBV BIG Family yang telah memberikan dukungan kepada saya dalam mengerjakan skripsi.

Penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan di kemudian hari. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca baik sebagai bahan referensi maupun menambah wawasan.

Jakarta, 11 Juni 2015

Virgiani Wiriandhari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Rumusan Masalah.....	2
I.3 Ruang Lingkup Permasalahan.....	2
I.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
I.5 Keluaran yang Diharapkan.....	3
I.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
II.1 Definisi Sistem Informasi.....	5
II.2 Definisi Sitem Informasi Pelayanan.....	7
II.3 E-Comeerce.....	7
II.4 Definisi Data Base.....	8
II.5 Definisi Web	8
II.6 Definisi Koperasi.....	12
II.7 Review Riset yang Relevan	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
III.1 Kerangka Pikir	15
III.2 Tahapan Penelitian.....	17
III.3 Alat Pendukung Penelitian	19
III.4 Waktu dan Tempat Penelitan.....	19
III.5 Jadwal Penelitian	19
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	21
IV.1 Profil Perusahaan	21
IV.2 Sistem Informasi Primkop UPNVJ.....	26
IV.3 Peosedur Sistem Berjalan.....	28
IV.4 Masalah Pokok	29
IV.5 Analisa Berorientasi Objek Sistem Berjalan	30
IV.6 Analisa Use Case yang Berjalan.....	31

IV.7 Activity Diagram Sistem Berjalan.....	34
IV.8 Analisa Permasalahan	35
IV.9 Rancangan Masalah	36
IV.10 Sistem Usulan	37
IV.11 Ranangan Logik.....	40
IV.12 Rancangan Fisik.....	58
IV.13 Rancangan Data	68
IV.14 Rancang User Inerface	72
IV.15 Konfigurasi Sistem.....	75
IV.16 Dokumentasi	77
BAB V PENUTUP	78
V.1 Kesimpulan	78
V.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Siklus Pengolahan Data	6
Gambar 2 Kerangka Pikir	15
Gambar 3 Struktur Organisasi	23
Gambar 4 Diagram Activity Sistem Berjalan	29
Gambar 5 Usecase Diagram Sistem Berjalan.....	32
Gambar 6 Diagram Aktivitas Pendaftaran Anggota.....	34
Gambar 7 Diagram Aktivitas Penjualan	35
Gambar 8 Usecase login usulan	43
Gambar 9 Usecase Usulan	44
Gambar 10 Activity Diagram Registrasi.....	51
Gambar 11 Activity Diagram Login User.....	52
Gambar 12 Activity Diagram Admin Memperbaharui Data Produk.....	53
Gambar 13 Activity Diagram Pemesanan usulan.....	54
Gambar 14 Activity Diagram Pembayaran usulan	55
Gambar 15 Activity Diagram Laporan	56
Gambar 16 Diagram Class Usulan	57
Gambar 17 Squence Diagram Ketua Toko	58
Gambar 18 Squence Diagram Anggota	59
Gambar 19 Squence Diagram Ketua Koperasi.....	59
Gambar 20 Squence Diagram Kasir Toko	60
Gambar 21 Struktur Rancangan Menu Utama	61
Gambar 22 Struktur Rancangan Menu Utama Kasir Toko.....	62
Gambar 23 Struktur Menu Utama Ketua Koperasi	63
Gambar 24 Struktur Menu Utama Ketua Toko	64
Gambar 25 Struktur MenuUtama Anggota	65
Gambar 26 Halaman Index/ Menu Utama	76
Gambar 27 Halaman Registrasi untuk Anggota.....	77
Gambar 28 Halaman Login untuk Anggota	77
Gambar 29 Halaman Kernjang Belanja untuk Anggota	78
Gambar 30 Halaman Selesai Belanja untuk Anggota.....	78
Gambar 31 Konfigurasi Jaringan.....	79

DAFTAR TABEL

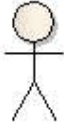
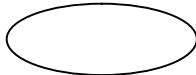
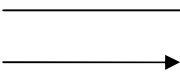

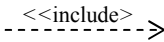
Tabel 1 Riview Riset yang Relevan.....	13
Tabel 2 Tahap Kegiatan	20
Tabel 3 Dokumen Masukan Sistem Berjalan.....	27
Tabel 4 Dokumen Keluaran Sistem Berjalan.....	27
Tabel 5 Dokumen Simpanan Sistem Berjalan.....	28
Tabel 6 identifikasi Objek.....	30
Tabel 7 Identifikasi Class.....	31
Tabel 8 Identifikasi Hubungan Class dan Objek.....	31
Tabel 9 Spesifikasi Naratif Usecase Sistem Berjalan.....	33
Tabel 10 Identifikasi pelaku/ aktor	42
Tabel 11 Use case Diagram Login.....	45
Tabel 12 Use Case Diagram informasi Produk	46
Tabel 13 Use Case Diagram registrasi.....	47
Tabel 14 Use Case Diagram Pemesanan.....	48
Tabel 15 Use Case Diagram Pembayaran.....	49
Tabel 16 Use Case Diagram Laporan	50
Tabel 17 Rancangan Masukan	69
Tabel 18 Rancangan Keluaran	70
Tabel 19 Rancangan Data Kategori.....	71
Tabel 20 Rancangan Data Produk	71
Tabel 21 Rancangan Tabel Order Temporary	72
Tabel 22 Rancangan Order	72
Tabel 23 Rancangan Data Admin.....	73
Tabel 24 Rancangan Data Pembayaran	73
Tabel 25 Rancangan Data Pinjam Toko	74
Tabel 26 Rancangan Data Anggota	74
Tabel 27 Rancangan Data Golongan	75

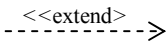
LAMPIRAN

- Lampiran 1 Formulir Pendaftaran Anggota
- Lampiran 2 Faktur Penjualan Kredit
- Lampiran 3 Faktur Penjualan Tunai
- Lampiran 4 Laporan Penjualan Harian
- Lampiran 5 Laporan Penjualan Bulanan
- Lampiran 6 Registrasi
- Lampiran 7 Form Login
- Lampiran 8 Keranjang Belanja
- Lampiran 9 Tampilan Halaman Informasi
- Lampiran 10 Tampilan Halaman Laporan Penjualan
- Lampiran 11 Faktur Penjualan Kredit/ Tunai
- Lampiran 12 Tampilan Halaman Kasir Toko
- Lampiran 13 Tampilan Halaman Ketua Toko
- Lampiran 14 Tampilan Halaman Ketua Koperasi



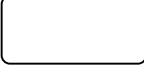

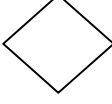

DAFTAR SIMBOL

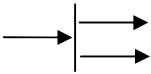
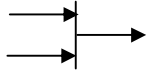
1. Daftar Simbol *Use Case Diagram*

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> .
5.	<i>Include</i>		Adalah kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya .

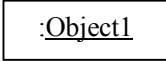
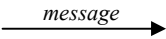


6.	<i>Extend</i>		Extend, yaitu kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu. Hubungan extend antar usecase berarti bahwa suatu usecase merupakan tambahan kegunaan dari use-case yang lain jika kondisi atau syarat tertentu dipenuhi.
----	---------------	---	---

2. Daftar Simbol *Activity Diagram*

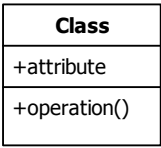

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Awal (<i>Initial State</i>)		Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2.	Akhir (<i>Final State</i>)		Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3.	Aktifitas (<i>Activity</i>)		Menandakan sebuah aktivitas.
4.	Transisi (<i>Transition</i>)		Komunikasi antar obyek-obyek.
5.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

7.	Percabangan (Fork)		Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.
8.	Penggabungan (Join)		Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

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.	<i>Association</i>		Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>class</i>