

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
BERBASIS WEBSITE PADA KARUNIA AQIQAH
KATERING**

SKRIPSI

Oleh:

M AMIR SYARIFUDIN

201510225235



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Sistem informasi penjualan berbasis
website pada Karunia Aqiqah Katering
Nama Mahasiswa : M Amir Syarifudin
Nomor Pokok Mahasiswa : 201510225235
Program Studi/Fakultas : Teknik informatika
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Agustus 2020

Bekasi, 10 Agustus 2020

MENYETUJUI,

Pembimbing I

Pembimbing II

Ratna Salkiawati, ST., M.Kom.

NIDN 0310038006

Kusdarnowo Hantoro, S.Kom., M.Kom.

NIDN 00329076601

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Sistem informasi penjualan berbasis
website pada Karunia Aqiqah Katering
Nama Mahasiswa : M Amir Syarifudin
Nomor Pokok Mahasiswa : 201510225235
Program Studi/Fakultas : Teknik informatika
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Agustus 2020

Bekasi, 10 Agustus 2020

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Allan D.Alexander, S.T., M.Kom.

NIDN 0305127404

Penguji I : Hafizah, S.S., M.Pd.

NIDN 0302068702

Penguji II : Ratna Salkiawati, S.T., M.Kom.

NIDN 0310038006

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Dekan
Fakultas Teknik

Sugiyatno, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0313077206

Ismaniah, S.Si., M.M.

NIDN : 0309036503

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul perancangan sistem informasi penjualan berbasis website pada Karunia Aqiqah Katering ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya memberikan izin kepada perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui Internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 10 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,

M Amir Syarifudin

201510225235

ABSTRAK

M Amir Syarifudin. 201510225235. Perancangan Sistem Informasi Penjualan berbasis website pada Karunia Aqiqah Katering.

Penelitian ini membahas tentang sistem informasi penjualan untuk memudahkan proses penjualan pada Karunia Aqiqah Katering. Proses penjualan masih dilakukan secara manual, laporan data keuangan bulanan yang masih mencatat pesanan di dalam buku jurnal harian, dan belum adanya sistem informasi tentang produk dan jasa yang ditawarkan sehingga membingungkan konsumen. Merancang sistem informasi penjualan produk dan jasa secara *online* sehingga menjadi lebih efisien, memberikan informasi tentang menu yang disajikan, sistem informasi yang dapat memberikan pemilik dan *admin* untuk membuat laporan tahunan. Pengembangan sistem informasi penjualan ini menggunakan metode pengembangan *Rapid Application Development* (RAD). Pengumpulan metode datanya adalah metode observasi, metode kuesioner, metode wawancara, dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya penjualan secara *online* melalui *website*, memudahkan dalam pembuatan laporan bulanan, tersedianya informasi harga menu yang disajikan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penjualan secara *online* berbasis *website*, memudahkan konsumen untuk melihat menu yang disajikan dan dapat melakukan pembuatan laporan data bulanan dengan mudah.

Kata kunci : Sistem Informasi, RAD, penjualan.

ABSTRACT

M Amir Syarifudin. 201510225235. *Website-based Sales Information System Design in Catering Karunia Aqiqah.*

This study discusses the sales information system to facilitate the sales process at Karunia Aqiqah Catering. The sales process is still done manually, monthly financial data reports that still record orders in a daily journal, and there is no information system about the products and services offered to make consumers. Designing an information system for selling products and services online so that it becomes more efficient, providing information about the menu that is served, an information system that can provide owners and admins to create annual reports. The development of this sales information system uses the Rapid Application Development (RAD) method. The data collection methods are the observation method, the questionnaire method, the interview method, and literature study. The result of this research is the creation of online sales through the website, making it easier to make monthly reports, and information on the availability of the menu that is presented. The conclusion of this research is online sales based on website, makes it easier for consumers to see the menu that is presented and can make monthly data reports easily.

Keywords: *Information Systems, RAD, sales.*

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M Amir Syarifudin
Npm : 201510225235
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Hak Bebas Royalti Non- Eksklusif (*Non – Exclusive Royalty-Right*). Atas karya ilmiah saya yang berjudul :

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA KARUNIA AQUIAH KATERING

Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak yang bebas royalti non-eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk basis data (*database*), mendistribusikan dan menampilkan/mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu permintaan ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat : Bekasi
Pada Tanggal : 04 Agustus 2020

Yang menyatakan,

M Amir Syarifudin

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya memperkenankan penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak – pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

1. Kedua orang tua yang telah membesarkan dan mendidik penulis sebagai semangat dan motivasi terbesar dalam kehidupan anak – anaknya.
2. Irjen Pol (Purn) Drs. Bambang Karsono S.H., M.M. selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Ibu Ismaniah S.Si., M.M. selaku Dekan Fakultas Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Sugiyatno S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
5. Ibu Ratna Salkiawati, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing jurusan Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
6. Bapak Kusdarnowo Hantoro, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing jurusan Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
7. Kawan – kawan Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
8. Untuk Juliman Syahreza, Biyandu, Hendrik Laitera, Aldi Faturahman, Riway Restu Islami Yudha, Alfin Randy Rumadan, Arifandy Indra Cahya, Parman Bastian, Amirul Adil Prasajo, Sandi Aditya Wibisono dan seluruh teman-teman yang telah mendukung serta membantu memberikan saran atas penulisan skripsi ini.

Bekasi, 04 Agustus 2020

M Amir Syarifudin

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian	5
1.7 Metode Penelitian	6
1.7.1 Metode pengumpulan data.....	6
1.8 Metode Pengembangan Sistem <i>RAD (Rapid Application Development)</i>	7
1.9 Sistematika Penulisan	8
 BAB II LANDASAN TEORI	 9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Definisi perancangan	11

2.3	Definisi Sistem.....	11
2.3.1	Karakteristik Sistem	11
2.4	Pengertian Sistem Informasi.....	13
2.5	Pengertian <i>Website</i>	14
2.6	Pengertian Penjualan	14
2.7	Metode Rapid Application Development (RAD).....	15
2.8	Peralatan Pendukung (<i>Tools System</i>).....	16
2.8.1	Sublime Text 3	16
2.8.2	Xampp	17
2.8.3	PHP (<i>Hyper Preprocessor</i>).....	18
2.8.4	MySQL	18
2.8.5	Basis Data (<i>Database</i>).....	19
2.9	<i>Unified Modelling Language</i> (UML)	19
2.9.1	<i>Diagram Use case</i>	20
2.9.2	<i>Diagram Activity</i>	22
2.9.3	<i>Diagram Sequence</i>	23
2.9.4	Bagan Alir/ <i>Flowmap</i>	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		27
4.1	Objek Penelitian.....	27
4.1.1	Sejarah Perusahaan	27
4.1.2	Visi dan Misi Karunia Aqiqah Katering.....	27
4.1.3	Struktur Organisasi	28
4.2	Kerangka Penelitian.....	28
4.3	Metode Pengumpulan Data.....	29
4.3.1	Metode Observasi	30
4.3.2	Metode Wawancara	30
4.3.3	Metode Kuisisioner	31
4.3.4	Studi Pustaka	39
4.4	Analisi Sistem Berjalan	39
4.5	Permasalahan	40
4.6	Analisis Sistem Usulan.....	41
4.7	Analisis Kebutuhan Sistem.....	42

4.7.1	Perangkat Keras	42
4.7.2	Perangkat Lunak	43
BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI		44
4.1	Perancangan Sistem	44
4.2	Pemodelan Data	44
4.3	Pemodelan Proses	44
4.3.1	Diagram <i>Use case</i>	44
4.3.2	Diagram <i>Activity</i>	45
4.3.3	Diagram <i>Sequence</i>	53
4.3.4	Diagram <i>Class</i>	58
4.4	Pembuatan Aplikasi	59
4.4.1	Perancangan Struktur Menu	60
4.4.2	Implementasi (Hasil Tampilan Aplikasi)	63
4.5	Pengujian Sistem	71
4.5.1	<i>Black Box Testing</i>	71
BAB V PENUTUP		73
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Data Penjualan Tahun 2020	2
Tabel 1.2 Waktu Penelitian	6
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	9
Tabel 2.2 Simbol Diagram <i>Use case</i>	21
Tabel 2.3 Simbol <i>Diagram Activity</i>	22
Tabel 2.4 Sequence Diagram	23
Tabel 2.5 Flowmap	24
Tabel 3.1 Daftar pertanyaan wawancara	30
Tabel 3.2 Hasil Wawancara	30
Tabel 3.3 Kuisisioner	31
Tabel 3.4 Bobot nilai kuisisioner	32
Tabel 3.5 Interval penilaian	32
Tabel 3.6 Skor Kuisisioner	33
Tabel 3.7 Hasil responden	34
Tabel 4.1 Pengujian <i>Black Box</i>	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Diagram Hasil kuisisioner	2
Gambar 1.2 Grafik Data Penjualan	3
Gambar 2.1 <i>Structre UML</i>	20
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	28
Gambar 3.2 Kerangka Penelitian	29
Gambar 3.3 Hasil Kuisisioner.....	35
Gambar 3.4 Hasil Kuisisioner 2.....	36
Gambar 3.5 Hasil kuisisioner 3	37
Gambar 3.6 Hasil kuisisioner 4	38
Gambar 3.7 Hasil kuisisioner 5	38
Gambar 3.8 Flowmap sistem berjalan.....	39
Gambar 3.9 Analisis usulan sistem	41
Gambar 4.1 <i>Use case Diagram</i>	45
Gambar 4.2 <i>Activity diagram login Admin</i>	46
Gambar 4.3 <i>Activity diagram Mengisi form Pemesanan</i>	47
Gambar 4.4 <i>Activity diagram Konfirmasi pesanan</i>	48
Gambar 4.5 <i>Activity diagram Pilih Pembayaran</i>	49
Gambar 4.6 <i>Activity diagram Proses Pemesanan</i>	50
Gambar 4.7 <i>Activity diagram Konfirmasi Pesanan Siap</i>	51
Gambar 4.8 <i>Activity diagram Tanda Terima Pesanan/Invoice</i>	52
Gambar 4.9 <i>Activity diagram Logout</i>	53
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram login</i>	54
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram Mengisi Form Pemesanan</i>	54
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram Konfirmasi Pesanan</i>	55
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram Pilih Pembayaran</i>	56
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram Proses Pemesanan</i>	56
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram Konfirmasi Pesanan Siap</i>	57
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram Tanda Terima Pesanan/Invoice</i>	58
Gambar 4.17 <i>Class Diagram</i>	59
Gambar 4.19 Rancangan halaman <i>Login admin</i>	60

Gambar 4.20 Tampilan Utama <i>Admin</i>	60
Gambar 4.21 Rancangan halaman form pemesanan	61
Gambar 4.22 Rancangan Halaman Kontak	62
Gambar 4.23 Rancangan Halaman Menu Harga Masakan	62
Gambar 4.24 Rancangan Halaman Menu Nasi Kotak	63
Gambar 4.25 Tampilan halaman <i>Login Admin</i>	64
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Beranda <i>Admin</i>	64
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Pemesanan bayar via Transfer.....	65
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Pemesanan Bayar via <i>Cash On Delivery</i> (COD)	65
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Proses.....	66
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Siap Antar	66
Gambar 4.31 Halaman Riwayat Pemesanan	67
Gambar 4.32 Halaman Kontak <i>Admin</i>	67
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Harga satu Menu.....	68
Gambar 4.34 Halaman Harga Dua Menu.....	68
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Harga Nasi Kotak	69
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Form Penambahan <i>Admin</i>	69
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Form Pemesanan	70
Gambar 4.38 Tampilan Dari Halaman Kontak User.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Pengantar Skripsi
2. Kartu Bimbingan Skripsi



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era modern sekarang ini terutama di era globalisasi saat ini pengaruh teknologi sangatlah memberi pengaruh yang cukup besar dalam bidang usaha. Hal ini terlihat pula dalam bidang penjualan barang – barang, hal ini dikarenakan karena sistem pemasaran dari sebuah penjualan barang jasa maupun yang lainnya akan terus menerus berkembang dalam setiap harinya. Melihat perkembangan permintaan konsumen maka hal ini dapat meningkatkan persaingan di dunia perdagangan menjadi semakin ketat. Tak terkecuali di Karunia Aqiqah Katering yang juga membutuhkan kebutuhan teknologi di era ini.

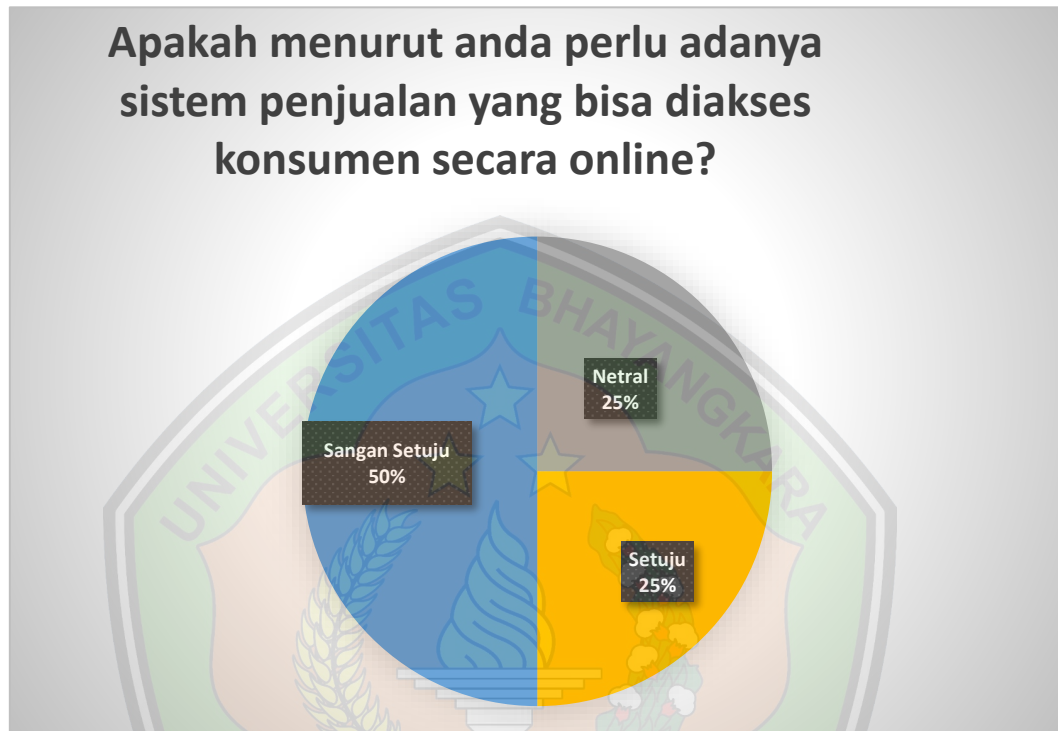
Karunia Aqiqah Katering adalah usaha yang bergerak pada bidang produk dan jasa penyediaan kambing dan domba beserta jasa pemotongan, pengolahan, pengantaran, dan penyaluran serta menerima pesanan paket nasi box untuk kebutuhan aqiqah, qurban, khitan, nazar, atau kebutuhan lainnya. Karunia Aqiqah Katering didirikan sejak tahun 2009 dan didukung oleh tenaga-tenaga profesional di bidangnya dan berakhlak islami.

Adapun beberapa kendala dan masalah yang kami temukan Aqiqah Katering dalam melayani konsumen dan penanganan pesanan. Kendala dan permasalahan yang pertama adalah dari proses penjualan masih dilakukan secara manual yang tidak mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan, kendala dan permasalahan yang kedua belum adanya informasi tentang produk dan jasa yang ditawarkan Karunia Aqiqah Katering dan membingungkan konsumen jika ingin memesan produk dan jasa harus bertanya dulu kepada pemilik.

Kendala dan permasalahan yang ketiga adalah dalam laporan data keuangan bulanan, tahunan yang masih mencatat pesanan di dalam buku jurnal harian, yang dapat mengakibatkan kesalahan dalam penulisan laporan dan salah dalam menghitung hasil dari pesanan yang terjual. Cara seperti ini membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih.

Menggunakan media internet adalah suatu langkah yang tepat dalam pemasaran suatu produk atau promosi produk karena hal ini dirasa sangat simple

karena dalam menggunakan media internet konsumen tidak perlu melakukan proses transaksi secara tatap muka untuk proses pembelian produk. Konsumen dapat secara langsung mengetahui semua informasi tentang produk yang akan dibelinya. Salah satu badan usaha yang sadar akan penggunaan hal tersebut ialah Karunia Aqiqah Katering . Karunia Aqiqah Katering tersebut adalah salah satu bidang usaha



yang bergerak dibidang Produk dan jasa.

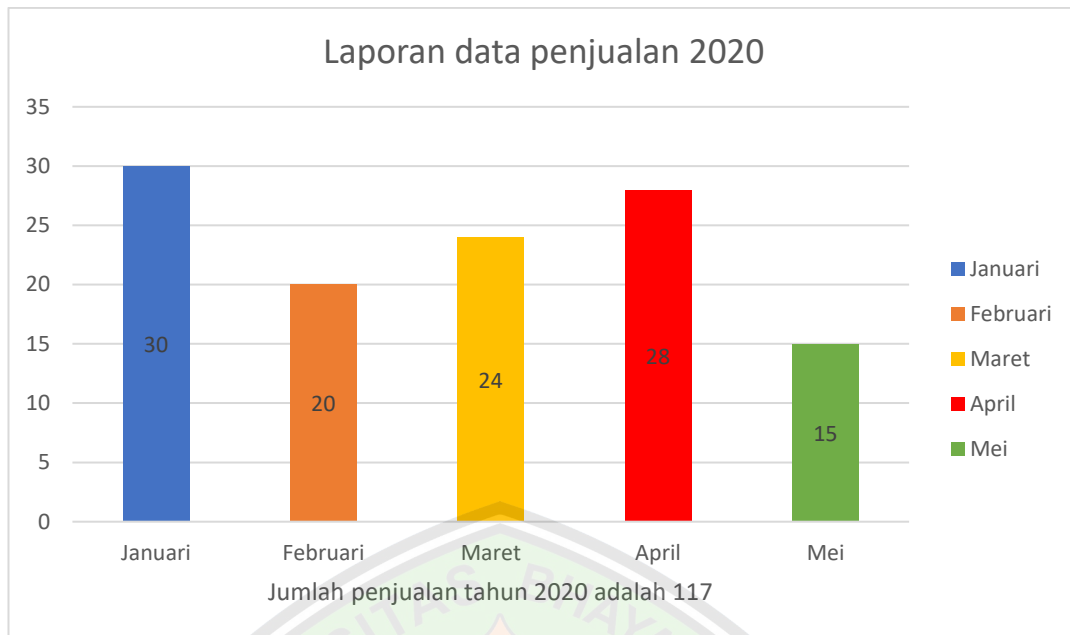
Gambar 1.1 Diagram Hasil kuisisioner

Sumber : (Penulis)

Tabel 1.1 Data Penjualan Tahun 2020

Bulan	Terjual
Januari	30 Kambing
Februari	20 Kambing
Maret	24 Kambing
April	28 Kambing
Mei	15 Kambing
Jumlah	117 Kambing

Sumber : (Penulis)



Gambar 1.2 Grafik Data Penjualan

Sumber : Karunia Aqiqah Katering Data 2020

Dari Gambar Grafik 1.2 bahwa data penjualan perbulan selama tahun 2020 berubah-ubah hingga membuat pemilik usaha kesulitan untuk menghitung data-data penjualan tersebut karena masih menghitung secara manual. Berdasarkan tabel tersebut penulis ingin membuat suatu sistem informasi penjualan yang nantinya akan membantu pemilik atau *admin* dalam penghitungan hasil dari penjualan perbulan selama 1 tahun .

Berdasarkan dari permasalahan tersebut Karunia Aqiqah membutuhkan untuk membuat sistem penjualan berbasis web atau secara *online* yang diharapkan dapat membantu masalah yang ada. Dalam membuat website ini menggunakan aplikasi seperti xampp dan php mysql, serta sublime untuk membuat kode program nya. Sehingga penulis melakukan penelitian skripsi dengan judul **"Perancangan sistem informasi penjualan berbasis website pada Karunia Aqiqah Katering"**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi awal yang penulis lakukan Aqiqah Katering, maka identifikasi masalah yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Sistem penjualan Aqiqah Katering masih dilakukan secara manual.

2. Belum adanya sistem informasi tentang produk dan jasa yang tawarkan Karunia Aqiqah Katering yang membingungkan konsumen jika ingin memesan produk dan jasa harus bertanya dulu kepada pemilik.
3. Dalam laporan data keuangan bulanan, tahunan yang masih mencatat data keuangan di dalam buku jurnal harian, yang dapat mengakibatkan kesalahan dalam penulisan laporan dan salah dalam menghitung hasil dari data pesanan yang terjual.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah pada skripsi ini adalah “Bagaimana perancangan sistem informasi penjualan berbasis website pada Karunia Aqiqah Katering”.

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan Sistem informasi ini hanya untuk informasi mengenai katalog menu pemesanan , pembayaran , dan laporan penjualan.
2. Aplikasi dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk merancang sistem penjualan, yang tepat dan sesuai dengan yang dibutuhkan pada Karunia Aqiqah Katering, tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Merancang sistem informasi penjualan produk dan jasa secara *online* pada Karunia Aqiqah Katering sehingga menjadi lebih efisien.
2. Sistem informasi yang dapat memberikan informasi tentang Karunia Aqiqah Katering seperti profil perusahaan, menu yang disajikan, kontak yang bisa dihubungi, dan informasi perusahaan yang lainnya bagi konsumen.
3. Sistem informasi yang dapat memberikan pemilik dan *admin* untuk membuat laporan tahunan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

Dapat membuat program aplikasi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Sebagai untuk menambah ilmu dan wawasan tentang pemrograman.

2. Bagi Universitas

- a. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi yang diperoleh saat di perkuliahan.
- b. Menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan mutu kurikulum mendatang.

3. Bagi perusahaan

- a. Dapat mempermudah dalam pemesanan secara *online*.
- b. Mudahnnya dalam membuat laporan dan sudah tidak secara manual.

4. Bagi Konsumen

- a. Dapat menghemat waktu, tenaga dan biaya bagi pelanggan karena transaksi dapat dilakukan tanpa harus ke lokasi.
- b. Dapat mempermudah dalam mencari informasi tentang Karunia Aqiqah Katering.

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat : Karunia Aqiqah perumahan Margahayu Jaya Blok B B1A, RT/RW 002/020, Kel.Margahayu, Kec.Bekasi Timur , Kota Bekasi , Jawa Barat 17113
waktu penelitian dimulai pada bulan Juli-September 2019, Perumahan Margahayu Jaya Blok B B1A, RT/RW 002/020, Kel.Margahayu, Kec.Bekasi Timur , Kota Bekasi ,Jawa Barat 17113. Langkah awal dengan mengumpulkan jurnal-jurnal penelitian yang terkait dengan proposal skripsi.

Tabel 1.2 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		Minggu ke																			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Wawancara																				
2	Pengumpul-an Data																				
3	Analisis Data																				
4	Penyusunan Proposal																				
5	Sidang Proposal																				
6	Perancangan Sistem																				
7	Pembuatan Aplikasi																				
8	Laporan Pengujian																				

Sumber : (Penulis)

1.7 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metodologi dalam pengerjaannya. Adapun metode yang digunakan penulis dalam menyusun penulisan ini antara lain:

1.7.1 Metode pengumpulan data

Dalam penulisan tugas akhir ini, dipakai beberapa cara dalam metode pengumpulan data. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Metode Observasi

Pada metode ini yang melakukan penelitian dan pengamatan secara langsung mengenai kegiatan wirausaha Karunia Aqiqah Katering.

2. Metode Kuesioner

Dalam metode ini berisi pertanyaan dan jawaban yang telah disediakan. Penulis menyebarkan kuesioner kepada para pelanggan Karunia Aqiqah Katering.

3. Metode Wawancara

Pada metode ini langsung mewawancarai pemilik Karunia Aqiqah.

4. Studi Pustaka

Salah satu metode pengumpulan data yang sangat membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini adalah studi pustaka. Pengumpulan data dengan melalui studi pustaka adalah dengan cara memanfaatkan sumber bacaan yang ada hubungan dengan obyek untuk memperoleh kesimpulan para ahli dengan menempatkan kesimpulan tersebut.

1.8 Metode Pengembangan Sistem RAD (*Rapid Application Development*)

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode RAD (*Rapid Application Development*) yang digunakan dengan pemodelan berikut.

1. Pemodelan bisnis: Perumusan Masalah, Pengumpulan (Observasi, Wawancara, Studi Pustaka) dan analisis kebutuhan *hardware* dan *software*.
2. Pemodelan data: Sistem berjalan, Sistem usulan dan UML (*Unified Modelling Language*).
3. Pemodelan proses: Pembuatan sketsa untuk perancangan aplikasi.
4. Pembuatan aplikasi: Pembuatan Web menggunakan PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan MySQL.
5. Pengujian dan pergantian.
 - a. Perancangan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*);
 - b. Pemrograman menggunakan PHP (*Hypertext Preprocessor*).

1.9 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas penulis mengelompokkan menjadi beberapa sub-sub dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian singkat mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tempat dan waktu penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan aplikasi, dan berbagai teori penunjang yang berhubungan dengan materi yang terkait dengan tugas akhir.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan objek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan, permasalahan, analisis usulan sistem, analisis kebutuhan system.

4. BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisikan tentang penjelasan secara detail tentang perancangan dan analisis program, mulai dari Gambaran rancangan secara umum dan Analisi kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem ini.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini penulis menguraikan kesimpulan serta saran agar adanya pengembangan lebih baik kembali.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini penulis melihat dari penelitian sebelumnya sebagai acuan ataupun perbandingan dalam membuat penulisan ini.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

No	Peneliti	Tahun	Topik Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
1	(AM Putra, RAP Mayadewi, E Rosely)	2016	Aplikasi Pengelolaan data administrasi Katering Suka-Suka Koki berbasis web	<i>Waterfall</i>	Menjadi media sarana bagi pelanggan dalam melakukan pendaftaran <i>Katering</i> , pemesanan <i>Katering</i> , melihat status pemesanan, dan mengajukan keluhanan kepihak <i>Katering</i>
2	(Syahputro, Hernawati, & Suryadi)	2018	Aplikasi penjualan dan pemesanan berbasis web disate gule kambing pakni Ponorogo	<i>Waterfall</i>	Komputerisasi membantu dalam proses penjualan dan meningkatkan pelayanan.

No	Peneliti	Tahun	Topik Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
3	(ES & Herlawati)	2019	Sistem informasi penjualan catering berbasis web pada CV. Saung Alit Telaga Murni Cikarang Barat	<i>Waterfall</i>	Sistem informasi yang dibangun dapat mempercepat proses pencarian data penjualan catering atau pembuatan data seperti data menu, data pelanggan, transaksi pemesanan dan laporan penjualan
4	(Firliana, Amna, & Prastyo)	2016	Sistem informasi pemesanan catering berbasis web	<i>Waterfall</i>	pemilik catering untuk memasarkan produk masakan ke konsumen dengan menggunakan fasilitas web , Dengan menggunakan web tersebut konsumen bisa dengan mudah memesan menu yang diinginkan harus ke tempat catering berada
5	(Dewi, 2019)	2019	Perancangan sistem informasi pemesanan catering menggunakan metode model view controller berbasis web	<i>Model View Controller</i>	Dari hasil pembuatan sistem yang baru dapat diketahui bshwa untuk menyusun sistem informasi yang baik, tahap-tahap yang perlu dilakukan adalah dengan mempelajari sistem yang ada atau berlaku untuk saat ini

Sumber : Google Scholar 2019

2.2 Definisi perancangan

Perancangan atau desain didefinisikan sebagai proses aplikasi berbagai teknik dan prinsip bagi tujuan pendefinisian suatu perangkat, suatu proses atau sistem dalam detail yang memadai untuk memungkinkan realisasi fisiknya (Sofyan, Gustomi, & Fitrianto, 2016). Perancangan adalah merupakan prosedur untuk mengkonversi spesifikasi logis ke dalam sebuah desain yang dapat diimplementasikan pada sistem komputer organisasi (Sutabri, 2012).

Dari kutipan di atas maka dapat disimpulkan Perancangan merupakan suatu pendefinisian suatu perangkat yang logis kedalam sebuah sistem yang dapat diimplementasikan pada sistem komputer.

2.3 Definisi Sistem

Sistem adalah kumpulan dari sub-sub sistem baik abstrak maupun fisik yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Rohmat, 2018). Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama (Eka & Pratama, 2014).

Dari beberapa kutipan di atas maka dapat disimpulkan bahwa sistem dapat diartikan sebagai komponen-komponen atau sekumpulan subsistem, unsur atau variable yang saling terkait, saling berinteraksi, dan saling tergantung untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dapat disimpulkan pengertian sistem yaitu tujuan yang saling terkait dalam hal untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.3.1 Karakteristik Sistem

Karakteristik sistem model adalah *input*, proses, dan *output*. Sebuah sistem yang amat sederhana sekalipun dalam sebuah sistem itu mempunyai karakteristik atau juga sifat tertentu yang menciri khususnya apabila hal berkaitan dengan sistem tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem (Sutabri, 2012). Adapun karakteristik dari sistem yang dimaksud sebagai berikut:

a. Komponen Sistem (*Components*)

Komponen dari suatu sistem yaitu terdiri dari beberapa jumlah komponen saling berinteraksi, yang mana dapat diartikan komponen sistem saling bekerja sama membentuk kesatuan atau inti. Komponen dalam hal ini ialah sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi (*function*) tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara menyeluruh. sistem tersebut dapat mempunyai sistem lebih besar atau sering disebut “supra sistem”.

b. Batasan Sistem (*Boundary*)

Batasan sistem atau ruang lingkup sistem adalah daerah yang dibatasi antara sistem dengan sistem lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan sistem dipandang sebagai kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar sistem atau batasan di luar lingkup dari sistem, batasan luar sistem yang mempengaruhi operasi sistem disebut lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem bisa bersifat untung dan dapat juga bersifat rugi pada sistem tersebut. Oleh sebab itu, lingkungan luar tersebut perlu tetap dijaga dan dirawat agar lingkungan luar yang bisa merugikan tersebut mampu dikendalikan. Jika tidak, kelangsungan hidup sistem tersebut menjadi terganggu.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung sistem atau media terhubung dengan subsistem lain maka disebut penghubung sistem atau *interface*. Penghubung ini nantinya memungkinkan sumber daya mengalir dari subsistem satu ke subsistem lain. Bentuk keluaran dari salah satu subsistem menjadi masukan untuk subsistem lain melalui penghubung tersebut dengan begitu dapat terjadinya integrasi sistem yang membentuk kesatuan.

e. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan Sistem atau *input*, *energi* yang dimasukkan ke dalam sistem dinamakan masukan sistem, bisa berupa perawatan (*maintenance input*) dan juga sinyal (*signal input*).

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran sistem atau *output* hasil dari energi yang telah diolah dan diklasifikasikan jadi keluaran berguna. Keluaran merupakan masukan bagi subsistem lain seperti sistem informasi. Keluaran dihasilkan menjadi informasi. Nantinya Informasi ini digunakan sebagai masukan pengambilan keputusan bila perlu hal lain dapat menjadi *input* bagi subsistem lain.

g. Pengolah Sistem (*Process*)

Pengolah sistem atau *process*, *yaitu* sistem dapat memiliki suatu proses tertentu akan mengubah masukan kemudian menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem (*Objective*)

Sasaran sistem atau *objective*, sistem selalu memiliki tujuan dan sasaran sifatnya itu dinamai *deterministic*. Jika suatu sistem tidak memiliki sasaran (target) maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dapat dikatakan *success* apabila mengenai sasaran atau tujuan yang sudah direncanakan sebelumnya.

Penulis dapat simpulkan dari karakteristik sistem di atas yaitu memiliki komponen tertentu yang mencari khususnya agar saling terhubung.

2.4 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan “kumpulan dari sub-sub sistem yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah tertentu dengan cara mengolah data hingga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna (Rohmat, 2018).

Sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (software), perangkat keras (hardware), infrastruktur, dan sumber daya manusia (SDM) yang terlatih (Eka &

Pratama, 2014). Keempat bagian utama ini saling berkaitan untuk menciptakan sebuah sistem yang dapat mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat”. Informasi adalah data- data yang dikelola dan juga sehingga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna baru (Rohmat, 2018).

Berdasarkan kutipan di atas para ahli, penulis menyimpulkan bahwa informasi merupakan pengolahan data dari satu atau dari berbagai sumber yang memiliki nilai dan bermanfaat bagi penggunanya.

2.5 Pengertian Website

Web adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang memudahkan surfer (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penelusuran informasi di Internet) untuk mendapatkan informasi, dengan cukup mengklik suatu link akan di tampilkan lebih rinci (Priyanto, 2018).

Informasi yang di sajikan dalam halaman web menggunakan konsep multimedia, informasi dapat di sajikan dengan menggunakan banyak media (teks, gambar, animasi, suara, atau film). Dalam suatu halaman web, informasi akan dapat di sajikan dalam kondisi media teks, gambar, animasi, suara, atau film semuanya dapat di sajikan dalam satu halaman. Web cepat sekali populer di lingkungan pengguna Internet, karena kemudahan yang di berikan kepada pengguna internet untuk melakukan penelusuran, penjelajahan, dan pencarian informasi (dikenal dengan istilah surfing Internet). Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian web adalah suatu sistem yang memudahkan pencarian informasi untuk menampilkan teks, Gambar, film dan lain sebagainya yang terhubung melalui jaringan internet.

2.6 Pengertian Penjualan

Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran produk dalam berjualan. Dari kutipan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah suatu sistem dari promosi atau suatu proses pertukaran barang atau jasa antara penjualan dengan pembeli (Thamrin & Francis , 2016).

2.7 Metode Rapid Application Development (RAD)

Proses pengembangan perangkat lunak bertujuan untuk mengembangkan sistem dan memberikan panduan untuk menyesuaikan proyek pengembangan sistem melalui tahapan-tahapan tertentu salah satunya yaitu metode *Rapid Application Development* (RAD) adalah sebuah proses perkembangan perangkat lunak sekuensial linier yang menekankan siklus perkembangan yang sangat pendek. Jika kebutuhan dipahami dengan baik, proses RAD memungkinkan tim pengembangan menciptakan “sistem fungsional yang utuh” dalam periode waktu yang sangat pendek (kira-kira 60 sampai 90 hari). Karena dipakai terutama pada aplikasi sistem konstruksi, pendekatan RAD meliputi fase seperti pemodelan bisnis, pemodelan data, pemodelan proses, pembuatan aplikasi, pengujian dan pergantian.

Metode RAD (*Rapid Application Development*) adalah model proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat incremental terutama untuk waktu pengerjaan yang pendek. Model RAD (*Rapid Application Development*) adalah adaptasi dari model air terjun versi kecepatan tinggi dengan menggunakan model air terjun untuk pengembangan setiap komponen perangkat lunak (Rosa & Shalahudin, 2015).

a. Pemodelan bisnis

Pemodelan yang dilakukan untuk memodelkan fungsi bisnis untuk mengetahui informasi apa yang terkait proses bisnis, informasi apa saja yang harus dibuat, siapa yang harus membuat informasi itu, proses apa saja yang terkait informasi itu.

b. Pemodelan data

Memodelkan data apa saja yang dibutuhkan berdasarkan pemodelan bisnis dan mendefinisikan atribut-atributnya beserta relasinya dengan data-data yang lain.

c. Pemodelan proses

Mengimplementasikan fungsi bisnis yang sudah didefinisikan terkait dengan pendefinisian data.

d. Pembuatan aplikasi

Mengimplementasikan pemodelan proses dan data menjadi program. Model RAD sangat menganjurkan pemakaian komponen yang sudah ada jika dimungkinkan.

e. Pengujian dan pergantian

Menguji komponen-komponen yang dibuat. jika sudah teruji maka tim pengembang komponen dapat beranjak untuk mengembangkan komponen berikutnya.

2.8 Peralatan Pendukung (*Tools System*)

Merupakan alat yang di gunakan untuk mendukung dan menggambarkan bentuk dari logika model dari suatu sistem dengan menggunakan simbol-simbol, lambang-lambang dan diagram-diagram yang menunjukan secara cepat arti dan

funksinya. Adapun peralatan pendukung (*Tools System*) yang di jelaskan sebagai model sistem yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

2.8.1 Sublime Text 3

Sublime text adalah teks editor berbasis Python, sebuah teks editor yang elegan, kaya fitur, cross platform, mudah dan simpel yang cukup terkenal di kalangan developer (pengembang), penulis dan desainer. Para programmer biasanya menggunakan sublime text untuk menyunting source code yang sedang ia kerjakan. Sampai saat ini sublime text sudah mencapai versi 3 (Faridl, 2015).

Keunggulan yang dimiliki Sublime Text 3 yaitu :

a. *Multiple Selection*

Multiple Selection mempunyai fungsi untuk membuat perubahan pada sebuah kode pada waktu yang sama dan dalam baris yang berbeda. Multiple Selection ini juga merupakan salah satu fitur unggulan dari Sublime Text 3. Kita dapat meletakkan kursor pada kode yang akan diubah/edit, lalu tekan Ctrl+klik atau blok kode yang akan diubah kemudia Ctrl+D setelah itu kita dapat merubah

kode secara bersamaan.

b. *Command Pallete*

Command Pallete mempunyai fungsi yang berguna untuk mengakses file shortcut dengan mudah. Untuk mencari file tersebut kita dapat tekan Ctrl+Shift+P, kemudian cari perintah yang kita inginkan.

c. *Distraction Free Mode*

Distraction Free Mode ini mempunyai fungsi untuk merubah tampilan layer menjadi penuh dengan menekan Shift+F11. Fitur ini sangat dibutuhkan ketika pengguna ingin fokus pada pekerjaan yang sedang dikerjakannya.

d. *Find in Project*

Fitur ini dapat mencari file didalam sebuah projek dengan cepat dan mudah. Hanya dengan menekan Ctrl+P anda dapat mencari file yang diinginkan.

e. *Plugin API Switch*

Sublime Text mempunyai keunggulan dengan plugin yang berbasis Phyton Plugin Api. Teks editor ini juga mempunyai plugin yang sangat beragam, dan ini dapat memudahkan pengguna dalam mengembangkan softwarena.

f. *Drag And Drop*

Dalam teks editor ini pengguna dapat menyeret dan melepas file teks ke dalam editor yang akan membuka tab baru secara otomatis.

g. *Split Editing*

Dalam fitur ini pengguna dapat mengedit file secara berdampingan dengan klik File lalu pilih *New menu into file*.

h. *Multi Platform*

Sublime Text 3 juga mempunyai keunggulan dalam berbagai platform. Sublime Text sendiri sudah tersedia dalam berbagai platform sistem operasi, yaitu Windows, Linux, dan MacOS (Faridl, 2015).

2.8.2 Xampp

Xampp adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari Apache, MySQL, PhpMyAdmin, PHP, Perl, Filezila dan lain-lain. Xampp berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan PHP, dimana biasanya lingkungan pengembangan web memerlukan PHP, di mana biasanya lingkungan pengembang web memerlukan PHP, Apache, MySQL dan PhpMyAdmin serta software-software

yang terkait dengan pengembangan web (Madcoms, 2016). Dengan menggunakan Xampp anda tidak perlu menginstal aplikasi-aplikasi tersebut satu persatu. Paket aplikasi perlu di extract dan di install terlebih dahulu, Dengan memilih jenis Xampp, Anda sesuai dengan jenis OS-nya. Setelah sukses menginstal Xamp, Anda dapat langsung mengaktifkan MySQL.

2.8.3 PHP (*Hyper Preprocessor*)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam html. *Hypertext Preprocessor* (PHP) merupakan bahasa pemrograman scripting web *server-side* (Madcoms, 2016). Dengan pemrograman server side, sebuah website akan lebih dinamis. Php banyak dipakai untuk pembuatan program situs web dinamis dan membangun sebuah CMS. Dimana server-side yang didesain untuk pengembangan web. Disebut Bahasa pemograman server side karena php diproses pada computer server.

Dari kesimpulan di atas PHP (*Hypertext Preprocessor*) suatu bahasa pemrograman berbasis website yang digunakan dalam pembuatan program situs web dinamis.

2.8.4 MySQL

Mysql adalah sistem manajemen data base SQL yang bersifat open Source dan paling populer saat ini. Sistem Database Mysql mendukung beberapa fitur seperti *multithread*, multi-user dan SQL database managemen sistem (DBMS), Database ini dibuat untuk keperluan sistem database yang cepat, handal dan mudah digunakan (Madiun, 2016). Ulf Micheal Widenius adalah penemu awal versi pertama MySQL yang kemudian pengembangan selanjutnya dilakukan oleh perusahaan MySQL AB. MySQL AB merupakan sebuah perusahaan komersial yang didirikan oleh para pengembang MySQL.

2.8.5 Basis Data (Database)

Elemen basis data pada sistem informasi sebagai media untuk penyimpanan data dan informasi yang dimiliki oleh sistem informasi yang bersangkutan (Eka & Pratama, 2014).

Basis data didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti : Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.

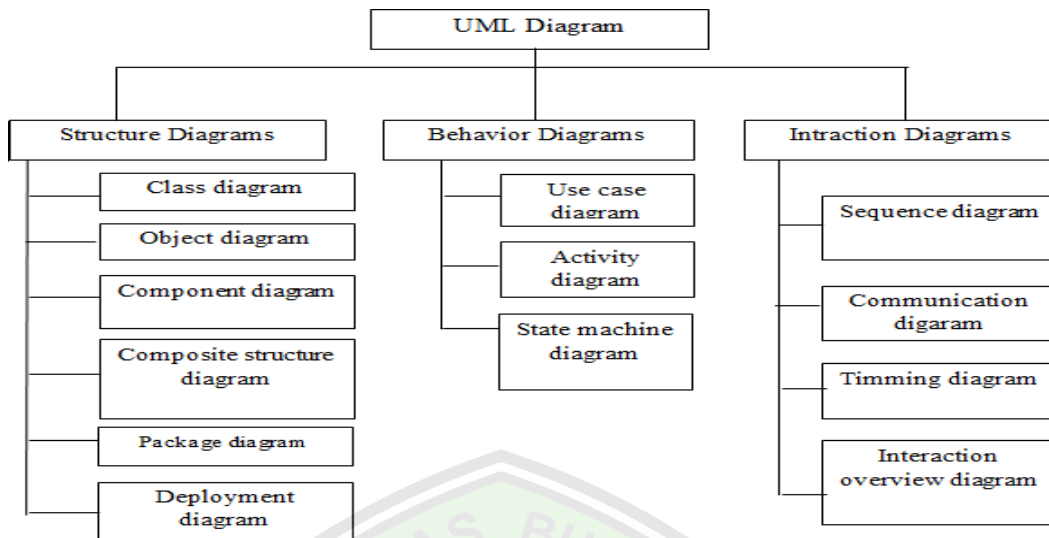
Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redundansi) yang tidak perlu, Untuk memenuhi berbagai kebutuhan. kumpulan file/table/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis.

Dengan demikian dapat disimpulkan dari beberapa pendapat tokoh di atas basis data adalah data atau informasi yang disimpan didalam komputer atau sudah komputerisasi yang bertujuan untuk memelihara data, data atau informasi yang sudah diolah dapat dicari kembali ketika dibutuhkan.

2.9 Unified Modelling Language (UML)

Perkembangan teknologi perangkat lunak yang akan dibuat dan diperlukan adanya standarisasi supaya orang diberbagai negara dapat mengerti pemodelan perangkat lunak, yaitu *Unified Modeling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, mengGambarkan, dokumentasikan dan membangun dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan atau komunikasi mengenal suatu sistem dengan menggunakan diagram dan teks – teks pendukung.

UML (*Unified Modeling Language*) terdiri dari 13 macam diagram yang dikelompokkan dalam 3 kategori. Pembagian kategori dan macam-macam diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 *Structre UML*

Sumber : (Rosa & Shalahudin, 2015)

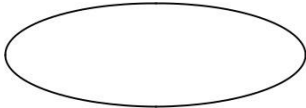
Berikut ini penjelasan singkat dari pembagian kategori tersebut. Structure diagram yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.

Behavior diagram yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem (Rosa & Shalahudin, 2015).

2.9.1 *Diagram Use case*

Use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem (Rosa & Shalahudin, 2015). Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam *use case* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol Diagram *Use case*

No	Simbol	Deskripsi
1.	<i>Use case</i> nama <i>use case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>.
2.	Asosiasi/Association 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
3.	Aktor/Actor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem in formasi yang akan dibuat, jadi walaupun simbol dari aktor adalah Gambar orang tetapi aktor belum tentu orang.
4.	Ekstensi/Extend <<Extend>> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.

5.	Generalisasi/Generalization	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum- khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
----	-----------------------------	---



Sumber : (Rosa & Shalahudin, 2015)

2.9.2 Diagram Activity

Activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan di sini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Rosa & Shalahudin, 2015). Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *Diagram Activity*:

Tabel 2.3 Simbol *Diagram Activity*

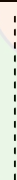
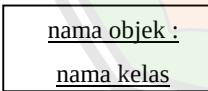
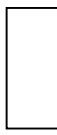
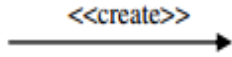
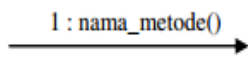
Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

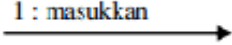
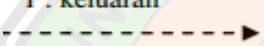
Sumber: (Rosa & Shalahudin, 2015)

2.9.3 Diagram Sequence

Menurut (Rosa & Shalahudin, 2015) “Diagram sequence mengGambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk mengGambarkan diagram sequence maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dengan *use case*”. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram sequence:

Tabel 2.4 Sequence Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Aktor	Orang, poses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah Gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan Orang
2		Garis hidup	Menyatakan kehidupan suatu objek
3		Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
4		Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan
5		Pesan tipe create	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
6			Menyatakan suatu objek memanggil

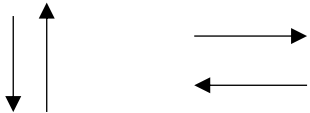
No	Simbol	Nama	Keterangan
		Pesan tipe <i>call</i>	operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri
7		Pesan tipe <i>send</i>	Menyatakan bahwa satu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
8		Pesan tipe <i>return</i>	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian

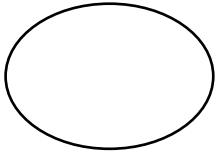
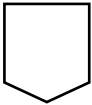
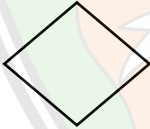
Sumber : (Rosa & Shalahudin, 2015)

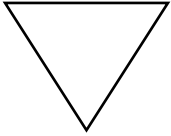
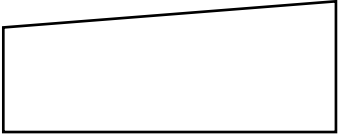
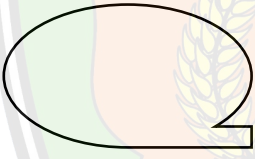
2.9.4 Bagan Alir/Flowmap

Bagian alir (*Flowmap*) adalah suatu bagan yang menunjukkan alir dalam sebuah program atau prosedur sistem secara logika, bagan alir digunakan sebagai alat bantu komunikasi dan dokumentasi (Candrawinata, 2013)

Tabel 2.5 *Flowmap*

	Simbol arus / <i>flow</i> , yaitu menyatakan jalannya arus suatu proses
---	---

	Simbol communication link, yaitu menyatakan transmisi data dari satu lokasi ke lokasi lain
	Simbol <i>connector</i> , berfungsi menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
	Simbol <i>offline connector</i> , menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda
	Simbol process, yaitu menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh computer
	Simbol manual, yaitu menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh computer
	Simbol <i>decision</i> , yaitu menyatakan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan data kemungkinan jawaban ya atau tidak
	Simbol <i>predefined</i> proses, yaitu menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
	Simbol <i>keying operation</i> , menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai keyboard

	Simbol <i>offline-storage</i> menunjukan bahwa data dalam symbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu
	Simbol manual <i>input</i> , memasukkan data secara manual dengan menggunakan <i>online keyboard</i>
	Simbol <i>input/output</i> menyatakan proses <i>input</i> atau <i>ouput</i> tanpa tergantung jenis peralatannya
	Simbol <i>magnetic</i> tape, menyatakan <i>input</i> berasal dari pita magnetis atau <i>ouput</i> disimpan ke pita magnetis
	Simbol <i>disk storage</i> , menyatakan <i>input</i> berasal dari <i>disk</i> atau <i>output</i> disimpan ke disk
	Simbol <i>document</i> mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)

Sumber : (Candrawinata, 2013)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

4.1 Objek Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini penulis melakukan penelitian yang bertempat di Perumahan Margahayu Jaya Blok B1A RT/RW 002/020, Bekasi Timur, Kota Bekasi 17113.

4.1.1 Sejarah Perusahaan

Karunia Aqiqah merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang produk dan jasa penyediaan kambing dan domba beserta jasa pemotongan, pengelolaan, pengantaran, dan penyaluran serta menerima pesanan paket nasi box untuk kebutuhan aqiqah, qurban, khitanan, nazar dan kebutuhan lainnya .

Karunia Aqiqah didirikan sejak tahun 2009 oleh Bapak Sofyan dan Ibu Sunarti dan dibantu oleh tenaga-tenaga professional dibidangnya dan berakhlak Islami.

4.1.2 Visi dan Misi Karunia Aqiqah Katering

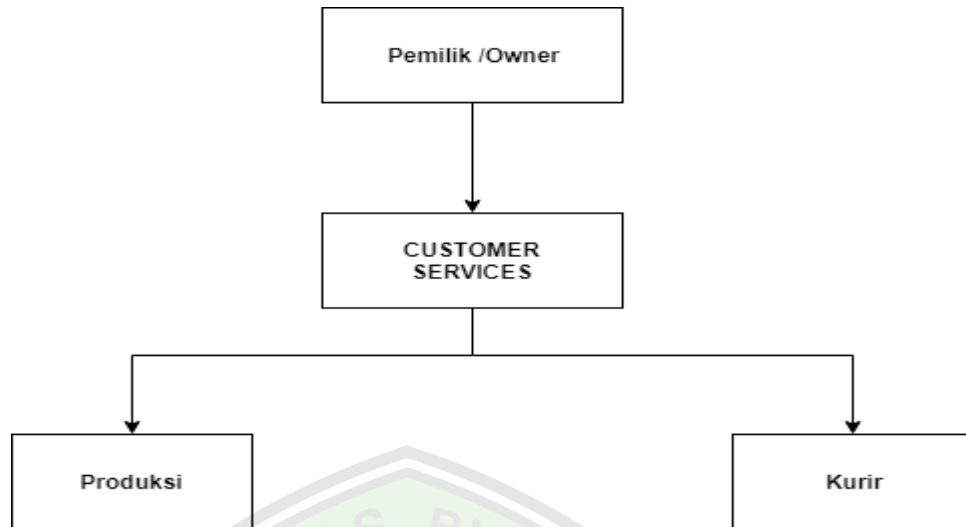
a. Visi

Menjadikan perusahaan jasa Aqiqah dan qurban yang amanah, profesional dan penuh Berkah.

b. Misi

1. Melaksanakan proses aqiqah syar'i.
2. Memberikan pelayanan yang mudah, praktis dan memuaskan.
3. Menghasilkan produk/masakan yang berkualitas dan enak.
4. Memberikan manfaat untuk lingkungan.

4.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

Sumber : (Penulis)

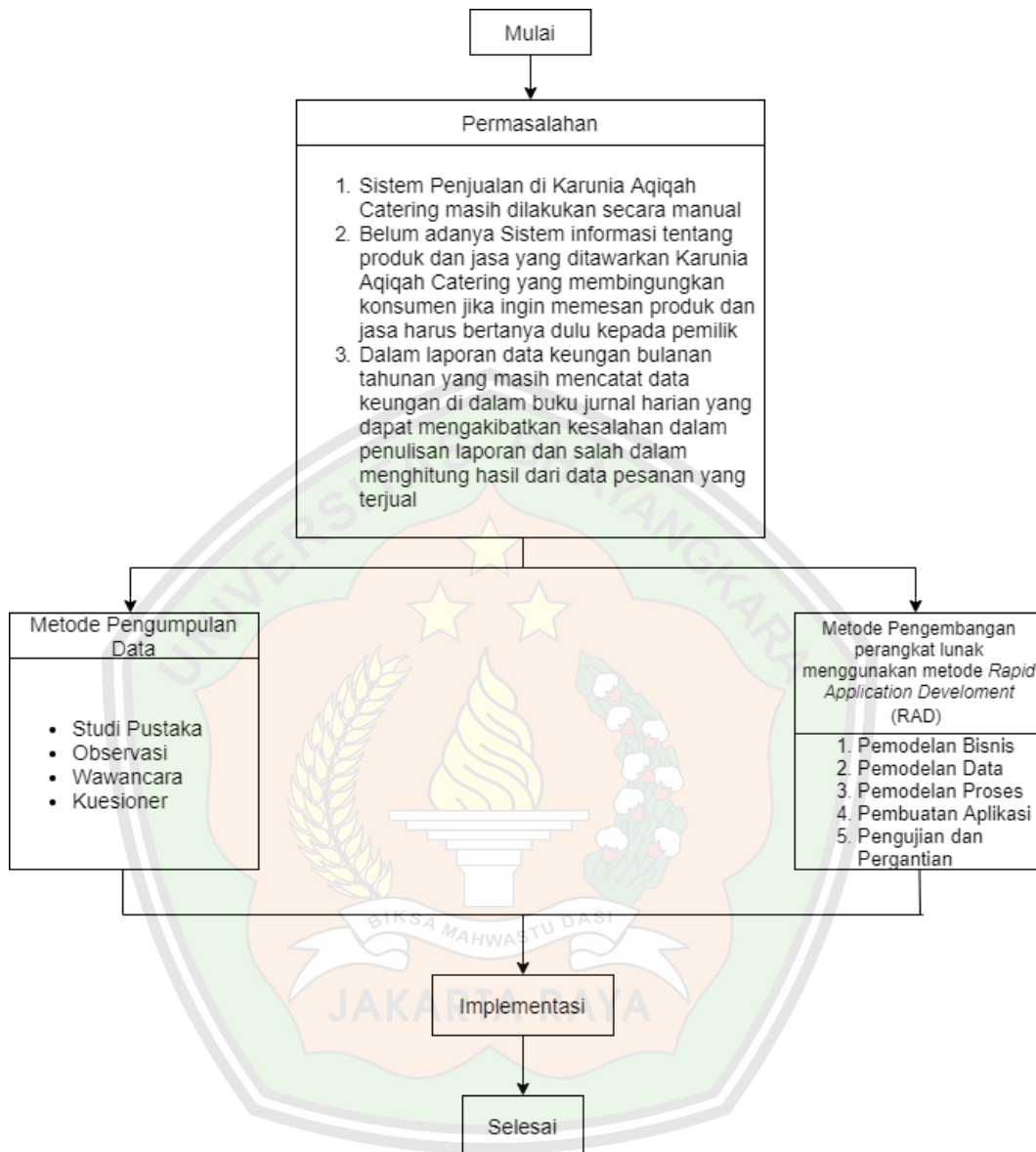
Dari struktur organisasi di atas, masing-masing jabatan mempunyai tugas masingmasing, antara lain:

1. Pemilik/Owner
Menentukan peraturan dan kebijakan pada karyawan.
2. Produksi
Membuat masakan/produksi serta bertanggung jawab atas masakan yang dibuat.
3. *Costumer Services*
Menjadi *admin* dari web Karunia Aqiqah Katering dan bertanggung jawab menyelesaikan pelayanan yang telah diberikan.
4. Kurir
Mengatarkan pesanan pelanggan dengan cepat dan tepat.

4.2 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan cara untuk membantu penulis dalam penyusunan penelitian ini, maka diperlukan adanya susunan kerangka penelitian yang jelas tahapannya. Kerangka penelitian ini merupakan langkah-langkah yang

akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka penelitian yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Kerangka Penelitian

Sumber : (Penulis)

4.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan skripsi ini, dipakai beberapa cara dalam metode pengumpulan data. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

4.3.1 Metode Observasi

Observasi adalah aktivitas penelitian dalam rangka pengumpulan data yang berkaitan dengan masalah penelitian melalui proses pengamatan langsung di lapangan. Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengamati suatu masalah yang ada. Observasi yang dilakukan diharapkan dapat memperoleh data yang sesuai atau relevan dengan topik penelitian. Hal yang diamati dalam penelitian ini adalah proses penjualan Aqiqah Katering.

4.3.2 Metode Wawancara

Pada metode ini langsung mewawancarain pemilik Karunia Aqiqah Katering

Penulis melakukan wawancara pada :

Nama : Bapak Sofyan

Tempat : Karunia Aqiqah

Tabel 3.1 Daftar pertanyaan wawancara

No	Pertanyaan
1	Ada berapa menu yang disajikan di sini?
2	Bagaimana memasarkan produk usaha anda?
3	Apakah anda mengalami kesulitan pada saat memasarkan produk ?
4	Apakah anda pernah mengalami kesulitan dalam penjualan yang masih secara manual atau masih belum <i>online</i> ?
5	Apakah anda tertarik jika sistem pelayanan dan penjualan anda dilakukan secara <i>online</i> serta dimudahkan dalam mencatat laporan pesanan?

Sumber : (Penulis)

Hasil wawancara

Dalam proses wawancara yang dilakukan kepada bapak Sofyan memberikan hasil jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.2 Hasil Wawancara

No	Jawaban
1	menu yang ditawarkan ada sate dan gulai, nasi kotak, rendang, kambing guling, dan sop kambing.

2	Sampai saat ini Karunia Aqiqah Katering masih dengan cara pemberian brosur pada saat konsumen datang membeli produk kami dan dari mulut ke mulut saja atau tetangga.
3	Sering ada pelanggan yang menanyakan bentuk produk yang kami sajikan karena ada beberapa produk yang konsumen tidak mengetahui bentuknya. Dan kadang ada juga yang menanyakan berapa jumlah produk tersebut Serta ada informasi produk yang salah pada brosur promosi, Sehingga banyak pelanggan yang mendapatkan informasi yang salah mengenai produk dan harga produk.
4	Pada saat pendataan konsumen, dan pendataan pemesanan, saya sendiri sering mengalami kesulitan, karena saya harus mencatat data – data tersebut dengan cara tulis tangan, pernah terjadi kehilangan data pemesanan ataupun data pelanggan. Akan lebih mudah jika pendataan pemesanan dan pendataan pelanggan di lakukan secara komputerisasi.
5	Tertarik, karena dengan cara <i>online</i> dapat memudahkan usaha ini. Seperti pemasaran, informasi produk, penjualan , pembuatan laporan keuangan yang mudah karna dapat menghindari kehilangan data-data penjualan .

Sumber : Karunia Aqiqah Katering

4.3.3 Metode Kuisisioner

Dalam metode ini berisi pertanyaan dan jawaban yang telah disediakan. Penulis menyebarkan kuisisioner kepada para konsumen Karunia Aqiqah Katering dengan menggunakan metode SPSS.

Tabel 3.3 Kuisisioner

No.	Pertanyaan	Bobot Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
		1	3	3	4	5
1	Apakah anda sudah puas dengan sistem pelayanan yang ada sekarang secara manual pada Karunia Aqiqah Katering?					
2	Apakah menurut anda perlu adanya sistem penjualan yang bisa diakses Konsumen secara <i>online</i> pada Karunia Aqiqah Katering?					

3	Apakah perlu informasi tentang menu yang disajikan secara lengkap ?					
4	Apakah menurut anda dengan sistem penjualan secara <i>online</i> ini nantinya anda merasa terbantu sebagai pelanggan ?					
5	Apakah menurut anda setuju jika ingin mengetahui status pengiriman produk?					

Sumber : (Penulis)

Keterangan : STS = Sangat Tidak Setuju (sangat tidak puas N=Netral (Tidak memihak) S = Setuju (puas) TS = Tidak Setuju (Tidak Puas) SS = Sangat Setuju (Sangat Setuju) .

Tabel 3.4 Bobot nilai kuisioner

Jawaban	Nilai
Sangat Setuju / Sangat Pernah	5
Setuju/Pernah	4
Netral	3
Tidak Setuju/Tidak Pernah	2
Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak pernah	1

Sumber : (Penulis)

Kemudian memerlukan tabel persentase nilai yang intervalnya dihitung dengan rumus :

$$I = 100/\text{Jumlah skor}$$

$$\text{Maka intervalnya } I = 100 / 5 = 20$$

Tabel 3.5 Interval penilaian

Jawaban	Keterangan
0% - 19.99%	Sangat Tidak Setuju / Tidak Tahu / Tidak Pernah
20% - 39.99%	Tidak Setuju / Tidak Tahu / Tidak Pernah
40% - 59.99%	Netral
60% - 79.99%	Setuju / Pernah

80% - 100%	Sangat Sejutu / Pernah
------------	------------------------

Dari data yang dikumpulkan atau didapat, kemudian diolah dengan cara mengkalikan setiap point jawaban dengan bobot yang telah ditentukan lalu menjumlahkan setiap skornya sehingga menghasilkan total skor.

Rumus : $T \times P_n$

T = total jumlah responden yang sudah mengisi kuisisioner

P_n = Pilihlah angka skor dengan skala likert

Untuk mendapatkan hasil interpretasi dan hasil dari kuisisioner, harus diketahui skor tertinggi (Y) dan skor terendah (X) untuk penilaian hasil kuisisioner dengan rumus sebagai berikut :

Y = Skor tertinggi skala likert x jumlah responden yang sudah mengisi kuisisioner

X = Skor terendah skala likert x jumlah responden yang sudah mengisi kuisisioner dan rumus index presentase untuk mencari hasil kuisisioner sebagai berikut:

Rumus Index% hasil = $\frac{\text{Total skor}}{Y} \times 100$

Tabel 3.6 Skor Kuisisioner

No	Pertanyaan Ke-	Jawaban					Total Skor
		5	4	3	2	1	
1	1	0	0	0	7	23	37
2	2	15	10	5	0	0	130
3	3	16	7	3	2	2	123
4	4	17	4	3	3	3	119
5	5	16	9	2	1	2	126

Tabel 3.7 Hasil responden

Responden	Pilihan Jawaban					Skor
	1	2	3	4	5	
1	1	5	5	5	5	21
2	1	5	5	5	5	21
3	1	5	5	5	5	21
4	1	5	5	5	5	21
5	1	5	5	5	5	21
6	1	5	5	5	5	21
7	1	5	5	5	5	21
8	1	5	5	5	5	21
9	1	5	5	5	5	21
10	1	5	5	5	5	21
11	1	5	5	5	5	21
12	1	5	5	5	5	21
13	1	5	5	5	5	21
14	1	5	5	5	5	21
15	1	5	5	5	5	21
16	1	4	5	5	5	20
17	1	4	4	5	4	18
18	1	4	4	4	4	17
19	1	4	4	4	4	17
20	1	4	4	4	4	17
21	1	4	4	4	4	17
22	1	4	4	3	4	16
23	1	4	4	3	4	16
24	1	4	4	3	4	16
25	2	4	3	2	4	15
26	2	3	3	2	3	13
27	2	3	2	2	3	12

28	2	3	2	1	2	10
29	2	3	1	1	1	8
30	2	3	1	1	1	8
Total	37	130	123	119	126	535

Sumber : (Penulis)

Dibawah ini merupakan hasil perhitungan detail yang dijelaskan setiap pertanyaan termasuk dengan perolehan presentase hasil kuesioner:

Pertanyaan pertama

Responden yang menjawab sangat setuju (5) : $0 \times 5 = 115$

Responden yang menjawab setuju (4) : $0 \times 4 = 24$

Responden yang menjawab netral (3) : $0 \times 3 = 3$

Responden yang menjawab tidak setuju (2) : $7 \times 2 = 14$

Responden yang menjawab sangat tidak setuju (1) : $23 \times 1 = 23$

Total skor = 37

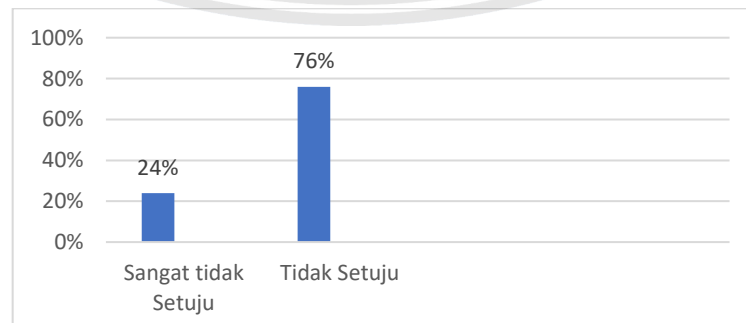
Jumlah skor tertinggi (Y) : $5 \times 30 = 150$

Jumlah skor terendah (X) : $1 \times 30 = 30$

Rumus index % : $\text{Total skor} / Y \times 100$

$= 37 / 150 \times 100 = 24$

$= 24\%$ kategori **Sangat tidak setuju**



Gambar 3.3 Hasil Kuisisioner

Sumber : (Penulis)

Pertanyaan kedua

Responden yang sudah menjawab sangat setuju (5) : $15 \times 5 = 75$

Responden yang sudah menjawab setuju (4) : $10 \times 4 = 40$

Responden yang sudah menjawab netral (3) : $5 \times 3 = 15$

Responden yang sudah menjawab tidak setuju (2) : $0 \times 2 = 0$

Responden yang sudah menjawab sangat tidak setuju (1) : $0 \times 1 = 0$

Total skor = 130

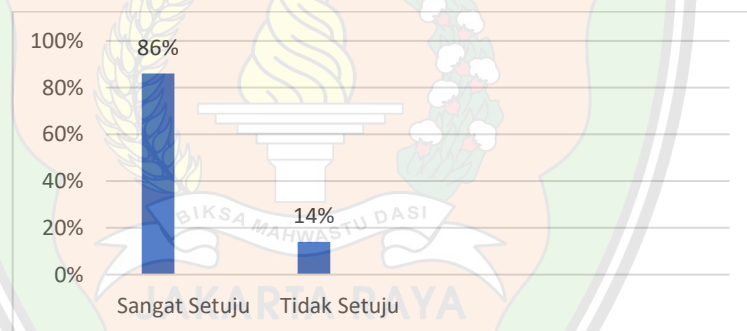
Jumlah skor tertinggi (Y) : $5 \times 30 = 150$

Jumlah skor terendah (X) : $1 \times 30 = 30$

Rumus index % : $\text{Total skor} / Y \times 100$

$= 130 / 150 \times 100 = 86,66$

$= 86\%$ kategori **Sangat setuju**



Gambar 3.4 Hasil Kuisisioner 2

Sumber : (Penulis)

Pertanyaan ketiga

Responden yang sudah menjawab sangat setuju (5) : $16 \times 5 = 80$

Responden yang sudah menjawab setuju (4) : $7 \times 4 = 28$

Responden yang sudah menjawab netral (3) : $3 \times 3 = 9$

Responden yang sudah menjawab tidak setuju (1) : $2 \times 2 = 4$

Responden yang sudah menjawab sangat tidak setuju (1) : $2 \times 1 = 2$

Total skor = 123

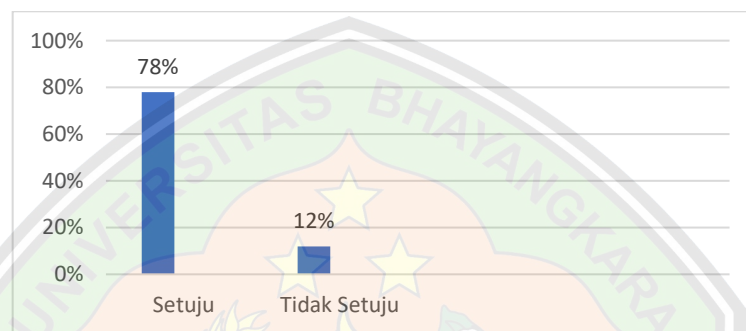
Jumlah skor tertinggi (Y) : $5 \times 30 = 150$

Jumlah skor terendah (X) : $1 \times 30 = 30$

Rumus index % : $\text{Total skor} / Y \times 100$

$= 123 / 150 \times 100 = 82$

$= 82\%$ kategori **Sangat Setuju**



Gambar 3.5 Hasil kuisioner 3

Sumber : (Penulis)

Pertanyaan keempat

Responden yang sudah menjawab sangat setuju (5) : $17 \times 5 = 85$

Responden yang sudah menjawab setuju (4) : $4 \times 4 = 16$

Responden yang sudah menjawab netral (3) : $3 \times 3 = 9$

Responden yang sudah menjawab tidak setuju (2) : $3 \times 2 = 6$

Responden yang sudah menjawab sangat tidak setuju (1) : $3 \times 1 = 3$

Total skor = 119

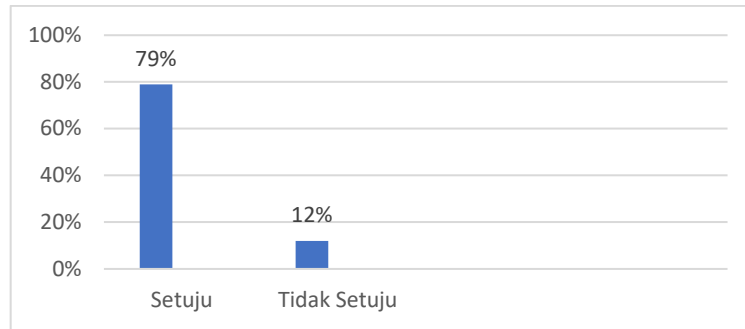
Jumlah skor tertinggi (Y) : $5 \times 30 = 150$

Jumlah skor terendah (X) : $1 \times 30 = 30$

Rumus index % : $\text{Total skor} / Y \times 100$

$= 119 / 150 \times 100 = 79.33$

$= 79\%$ kategori **Setuju**



Gambar 3.6 Hasil kuisioner 4

Sumber : (Penulis)

Pertanyaan kelima

Responden yang sudah menjawab sangat setuju (5) : $16 \times 5 = 80$

Responden yang sudah menjawab setuju (4) : $9 \times 4 = 36$

Responden yang sudah menjawab netral (3) : $2 \times 3 = 6$

Responden yang sudah menjawab tidak setuju (1) : $1 \times 2 = 2$

Responden yang sudah menjawab sangat tidak setuju (1) : $2 \times 1 = 2$

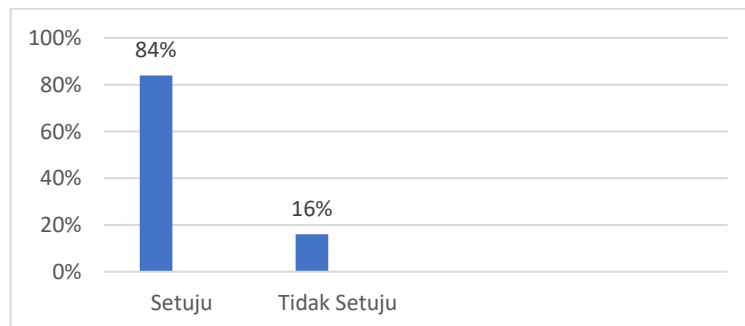
Total skor = 126

Jumlah skor tertinggi (Y) : $5 \times 30 = 150$

Jumlah skor terendah (X) : $1 \times 30 = 30$

Rumus index % : $\text{Total skor} / Y \times 100 = 126 / 150 \times 100 = 84$

= 84% kategori **Sangat Setuju**



Gambar 3.7 Hasil kuisioner 5

Sumber : (Penulis)

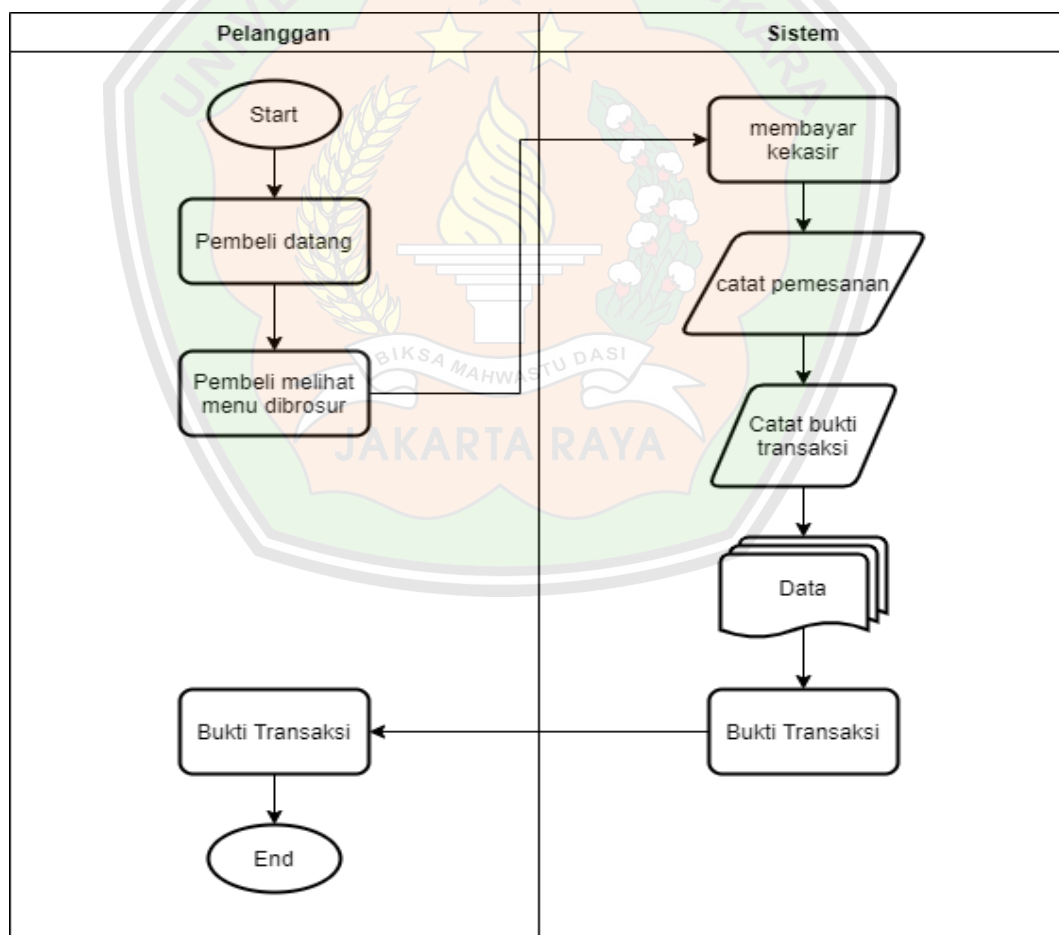
4.3.4 Studi Pustaka

Salah satu metode pengumpulan data yang sangat membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini adalah studi pustaka. Pengumpulan data dengan melalui studi pustaka adalah dengan cara memanfaatkan sumber bacaan dan juga buku yang ada hubungan dengan obyek untuk memperoleh kesimpulan para ahli dengan menempatkan kesimpulan tersebut

4.4 Analisi Sistem Berjalan

sistem atau analisis proses adalah tahapan yang memberikan Gambaran tentang sistem yang sedang berjalan sekarang. Analisis ini bertujuan untuk memberi Gambaran yang lebih detail bagaimana cara kerja dari sistem yang sedang berjalan.

Berikut ini adalah flowchart sistem yang sedang berjalan:



Gambar 3.8 Flowmap sistem berjalan

Sumber : (Penulis)

Pada Gambar 3.8 menjelaskan kegiatan yang dilakukan oleh konsumen. Konsumen datang ke Karunia Aqiqah Katering untuk melihat menu yang disediakan oleh Karunia Aqiqah, setelah konsumen sudah melihat konsumen memilih pesanan yang akan dipesan kepada Karunia Aqiqah. Setelah konsumen memberikan rincian apa yang dipesan kemudian konsumen membayar kepada kasir Karunia Aqiqah. Kasir Karunia Aqiqah melakukan pencatatan pemesanan kemudian mencatat juga bukti transaksi pembayaran yang sudah dilakukan oleh konsumen. Setelah mencatat bukti pembayaran diberikan kepada konsumen kembali untuk menjadi bukti pembayaran yang akan di pegang oleh pihak konsumen.

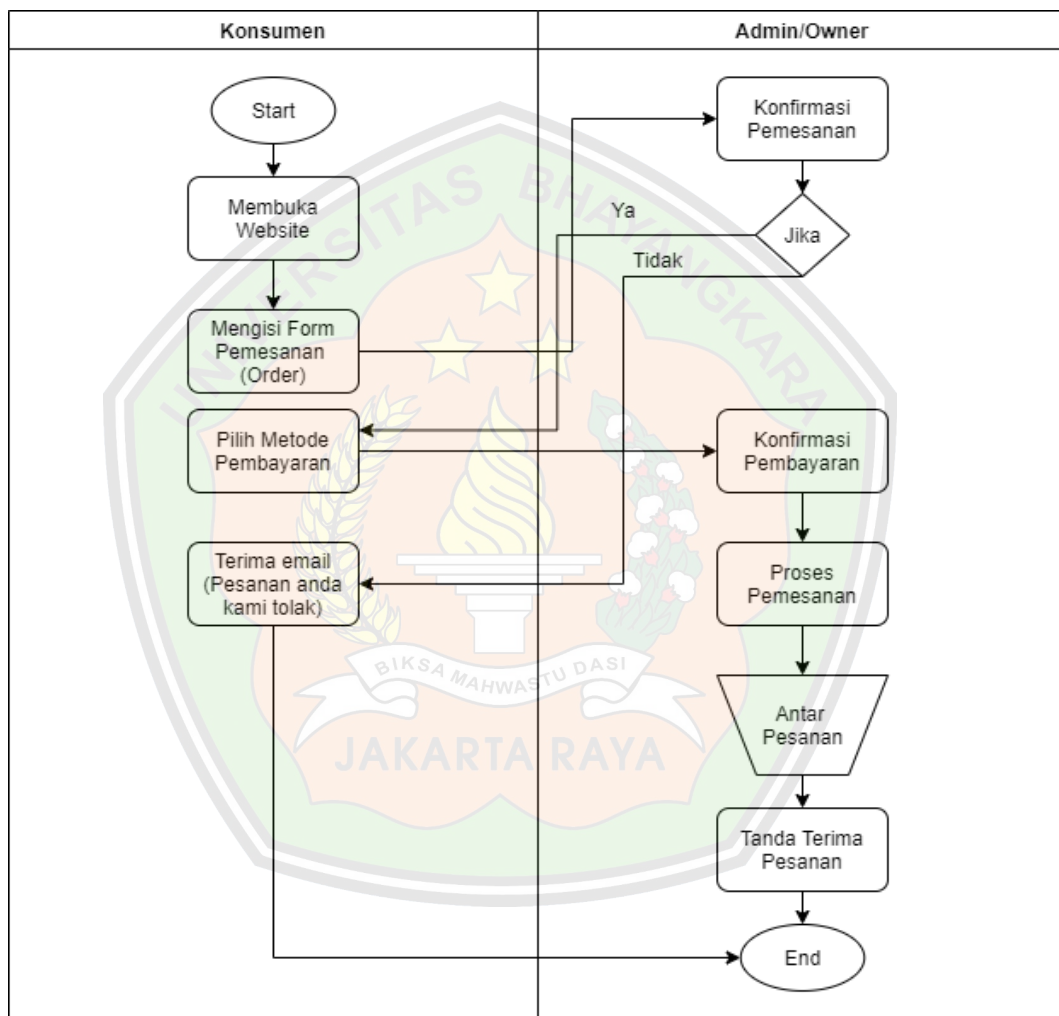
4.5 Permasalahan

Kegiatan pemesanan pada Karunia Aqiqah Katering, kegiatan ini pengelolaan data diantaranya data pemesanan konsumen yang masih menggunakan sebuah sistem yang manual. Pembuatan pemesanan pada Karunia Aqiqah masih menggunakan buku pada setiap bukti pembayaran dan juga bukti pemesanannya. Dalam pembuatan pemesanan konsumen sering terjadinya hal-hal kesalahan baik dalam penulisan nama konsumen, alamat konsumen, dan juga pilihan yang di pesan oleh konsumen. Dengan adanya sebuah permasalahan tersebut dapat mengganggu kegiatan diantaranya seperti pemesanan dan juga salah dalam membuat pesanan. Pembuatan pemesanan yang kurang efektif dan kurang efisien membuat kegiatan pembuatan pesanan dan juga pengantaran pesanan yang membuat proses tersebut tidak berjalan lancar dengan baik dan dalam manajemen waktu yang kurang baik.

Untuk mengatasi hal-hal permasalahan tersebut maka diusulkannya suatu sistem yang dapat mempermudah dalam pengelolaan data konsumen Karunia Aqiqah. Sistem ini dikembangkan dengan berbasis web agar mudah di akses kapanpun dan dimanapun. Proses pengembangan ini dilakukan beberapa tahap yaitu, pemodelan bisnis, pemodelan data, pemodelan proses, pembuatan aplikasi, pengujian dan pergantian. Pada tahap pengujian dilakukannya *black-box testing*. Setelah semua proses telah dilalui maka akan menjadi sebuah rancangan sistem informasi penjualan pada Karunia Aqiqah Katering.

4.6 Analisis Sistem Usulan

Setelah melakukan analisis sistem berjalan pada Karunia Aqiqah *Katering*, dalam permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis akan membuat sistem usulan dalam perancangan sistem informasi penjualan pada Karunia Aqiqah *Katering* . Usulan yang dibuat yaitu kegiatan yang terdapat Aqiqah. Sistem informasi penjualan yang dibuat menerapkan metode RAD (*Rapid Application Development*) berbasis website pada Karunia Aqiqah *Katering* .



Gambar 3.9 Analisis usulan sistem

Sumber : (Penulis)

Pada Gambar di atas merupakan Gambara sisitem usulan yang akan dibuat pada sistem penjualan Karunia Aqiqah *Katering*. Pada Gambar tersebut menjelaskan konsumen melakukan kunjungan ke website Karunia Aqiqah *Katering* kemudian mengisi form pemesanan dan memilih metode pembayaran setelah itu

admin mevalidasi pesanan yang dibuat oleh konsumen jika pesanan jadi untuk dipesan maka *admin* atau owner memberikan email konfirmasi kepada konsumen, jika pemesanan gagal maka akan menerima email bahwa pesanana gagal ke konsumen. Setelah pemesanan sesuai dan sudah dikonfirmasi kepada konsumen, Pemilik atau *admin* melakukan proses pemesanan setelah proses pemesanan sudah dilakukan maka Pemilik mengantar pesanan. Setelah pesanan diantar ke konsumen, konsumen menerima pesanan dan membayar pesanan. Jika pembayaran menggunakan pembayaran *Cash On Delivery* (COD) maka bayar pesanan di tempat, jika pembayaran melalui transfer maka konsumen mentransfer pembayaran kemudian *admin* atau pemilik menerima pembayaran tersebut melalui pembayaran *Automatic Teller Machine* (ATM).

4.7 Analisis Kebutuhan Sistem

Sistem informasi logistik yang dibangun menggunakan bahasa pemograman web. Berikut adalah daftar perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun dan menjalankan sistem informasi logistik.

4.7.1 Perangkat Keras

Berikut adalah spesifikasi perangkat keras yang dapat digunakan untuk mengembangkan sistem informasi logistic.

<i>Processor</i>	: i3-7020U
<i>Memory RAM</i>	: 4 GB
<i>Hard Disk</i>	: 1 TB
<i>Mouse</i>	: USB Mouse
<i>Keyboard</i>	: USB Keyboard
<i>Monitor</i>	: 14"

4.7.2 Perangkat Lunak

Berikut adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengembang sistem informasi logistik.

Sistem Operasi : Windows 10

Bahasa Pemograman : Php dan HTML

Code Editor : Sublime Text 3

Web Browser : Mozilla Firefox / Chrome

Web Server : XAMPP

Database : MySQL



BAB IV

PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

4.1 Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan penulis akan menjelaskan sistem penjualan pada Karunia Aqiqah catering yang akan dibangun. Perancangan sistem dalam *Rapid Application Development (RAD)* dibagi menjadi bagian , antara lain: pemodelan bisnis , pemodelan data, pemodelan proses, pembuatan aplikasi, pengujian dan pergantian

4.2 Pemodelan Data

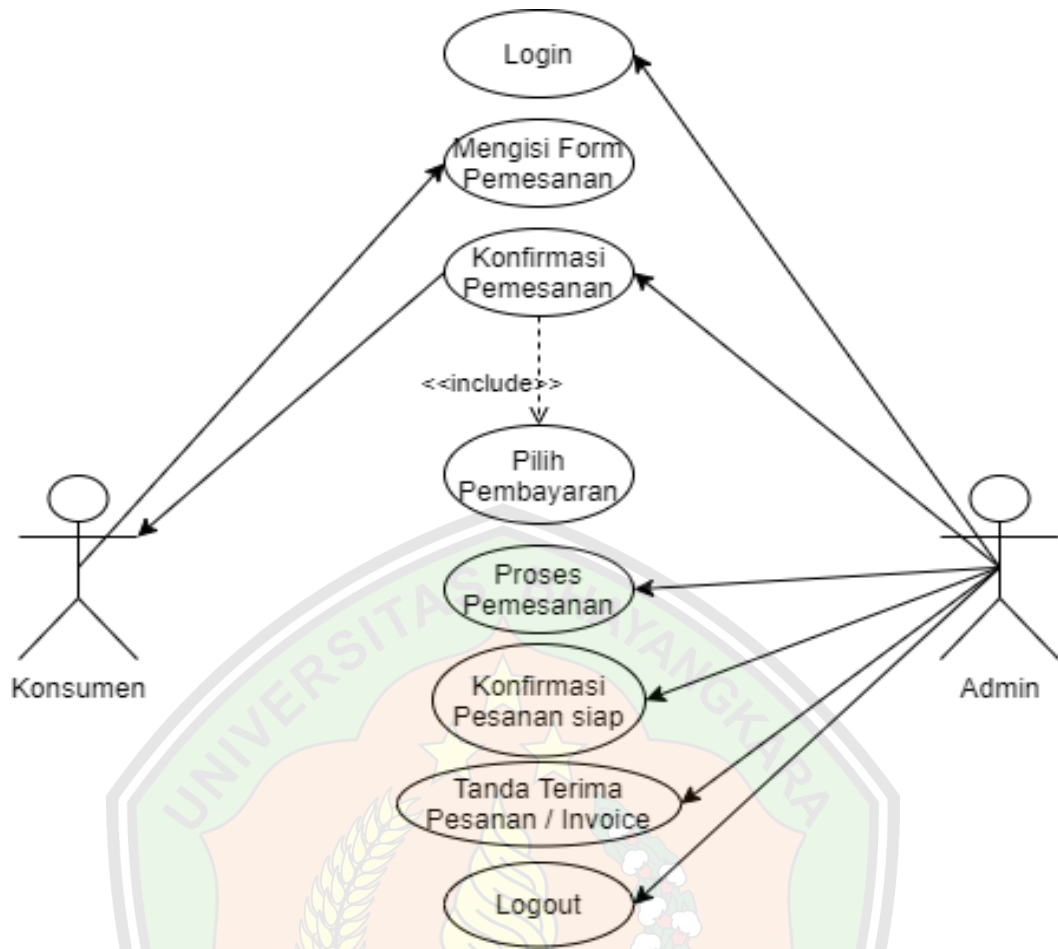
Pemodelan data yang dimaksud adalah data yang didapat setelah penulis melakukan observasi Aqiqah Katering yaitu : data pesanan masuk, data diri konsumen, data *invoice*, dan data riwayat penjualan.

4.3 Pemodelan Proses

Perancangan proses dari sistem yang diusulkan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* sebagai berikut :

4.3.1 Diagram Use case

Diagram menyajikan interaksi antara *Use case* dengan aktor. Dimana, aktor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang sedang dibangun. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai. *Use case* merepresentasikan operasi-operasi yang dilakukan oleh aktor. Dalam sistem yang diajukan, terdapat 2 (dua) *actor* yang dapat berinteraksi dengan aplikasi yaitu *admin* dan konsumen.



Gambar 4.1 Use case Diagram

Sumber : (Penulis)

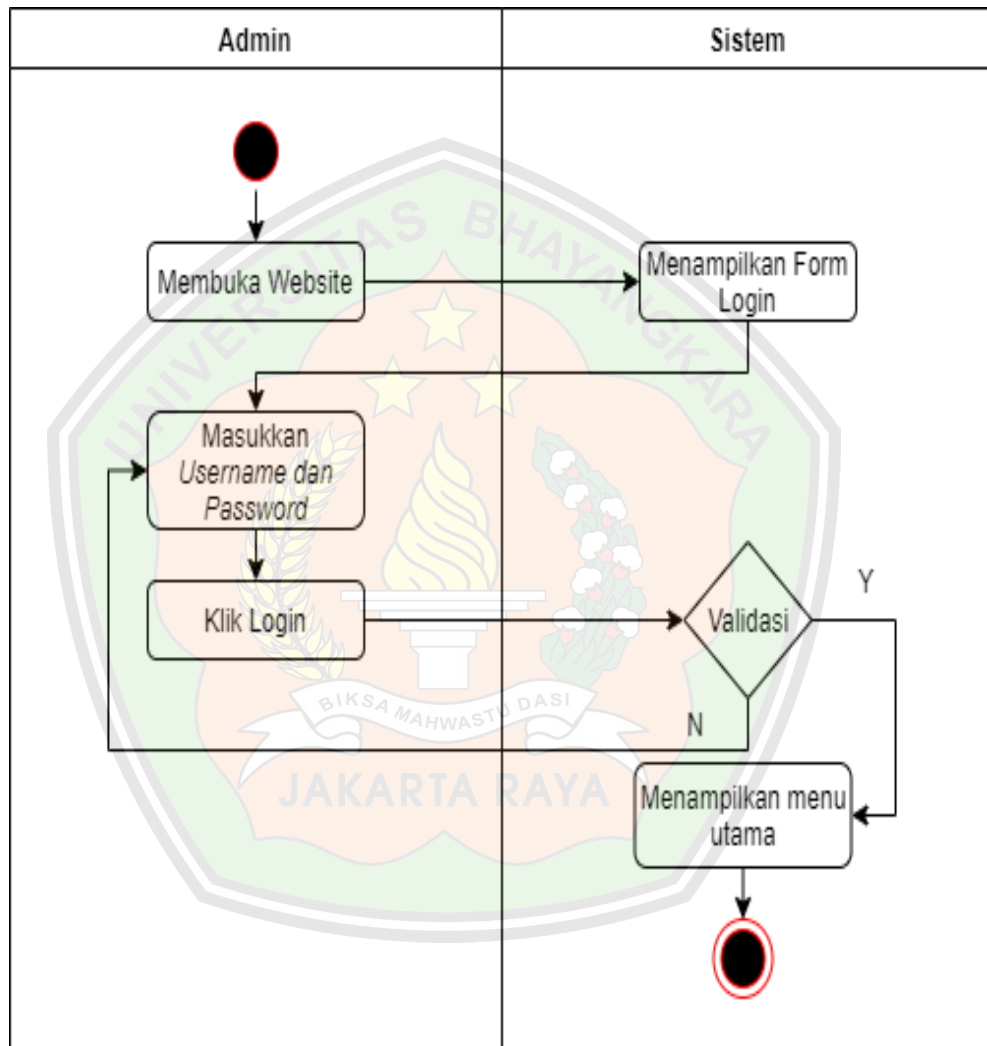
Konsumen dan *admin* memiliki hak untuk mengakses sistem dengan keperluan atau akses yang berbeda-beda. Untuk konsumen bisa mengakses menu form pemesanan dan konfirmasi pemesanan di sistem penjualan tersebut dan *admin* dapat mengakses hampir seluruh menu di sistem penjualan tersebut kecuali mengisi form pemesanan .

4.3.2 Diagram Activity

Activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan di sini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

1. *Activity diagram login*

Diagram Activity login Merupakan langkah awal dengan mengunjungi *localhost web* sistem untuk masuk ke halaman *login*. Setelah masuk ke halaman *login*. Admin akan diminta memasukkan *username* dan *password*, jika *username* dan *password* benar maka akan masuk ke halaman beranda, jika salah maka *admin* tata usaha akan diminta untuk memasukkan ulang *username* dan *password*.



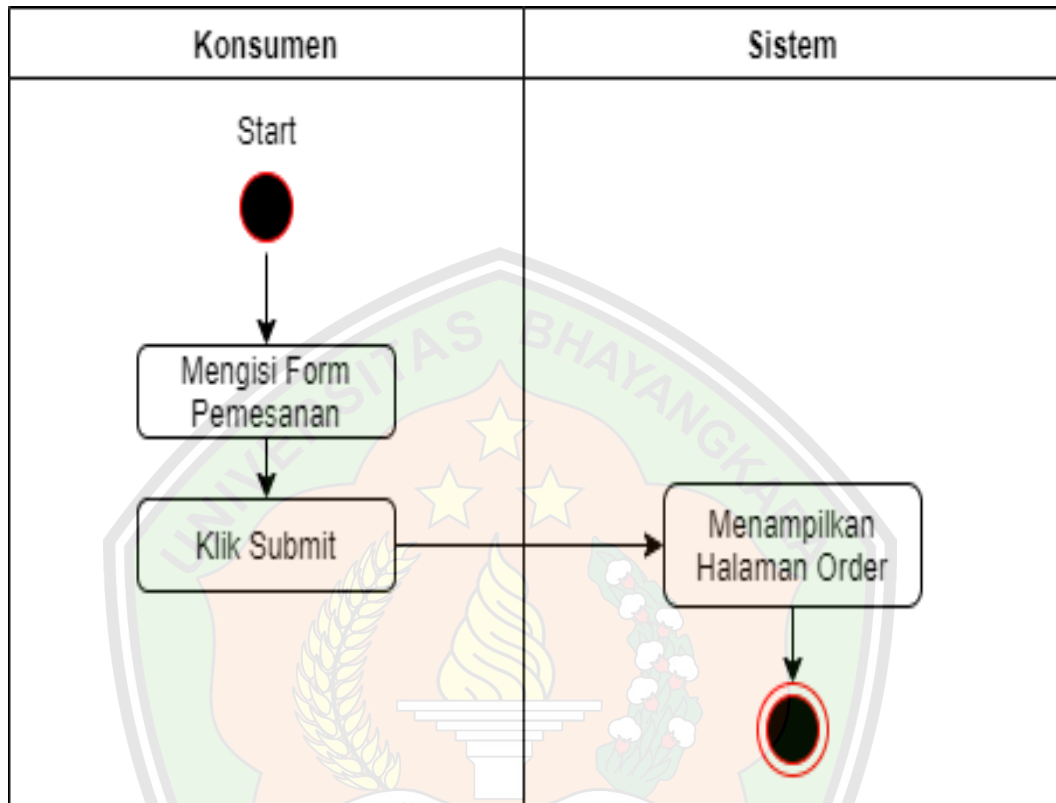
Gambar 4.2 *Activity Diagram Login Admin*

Sumber : (Penulis)

2. *Activity Diagram Mengisi Form Pemesanan*

Activity Diagram mengisi form pemesanan menjelaskan tentang alur proses dalam melakukan pemesanan. Langkah yang dilakukan konsumen saat memesan yaitu membuka sistem ,lalu akan menampilkan menu beranda, konsumen pilih

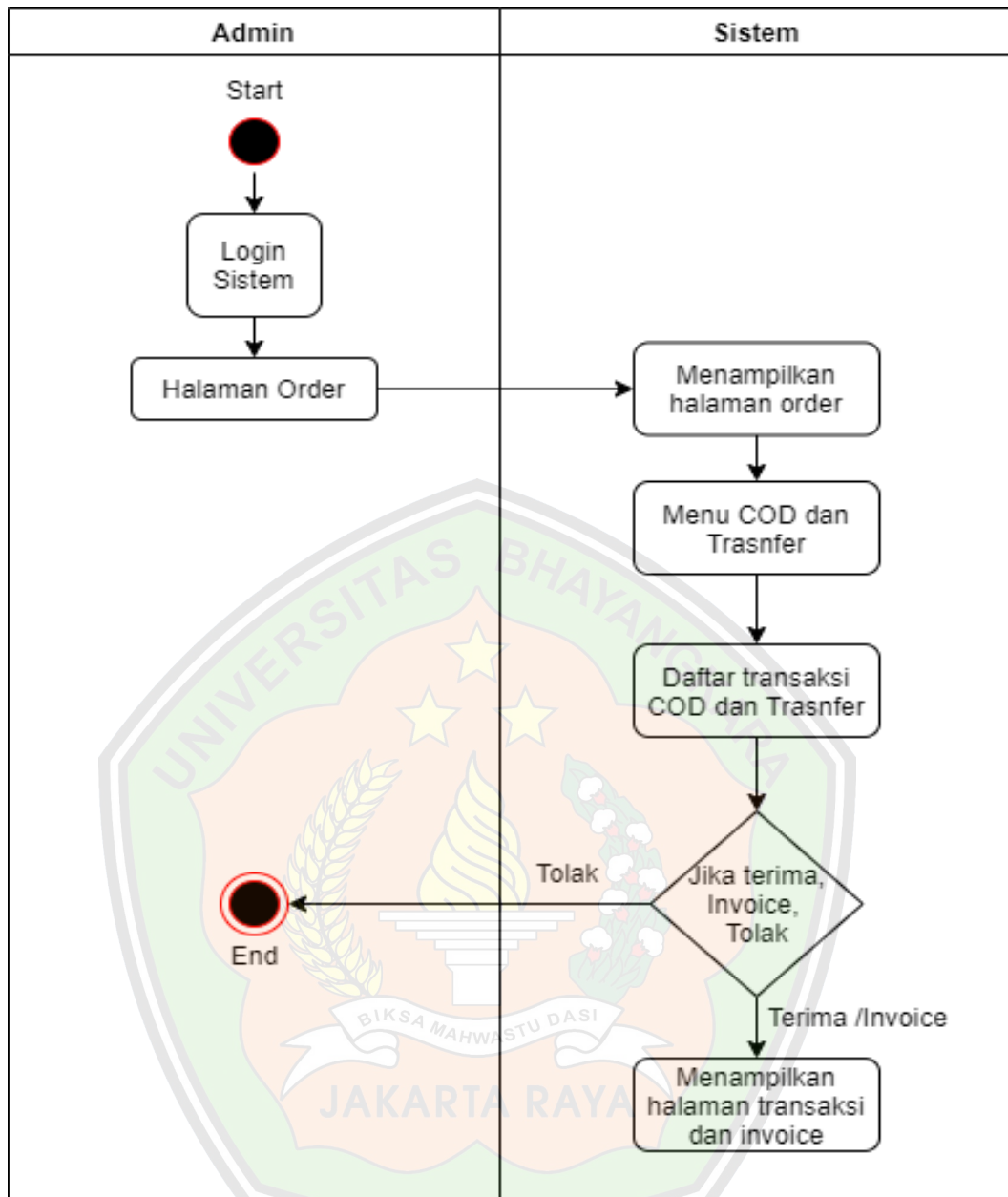
menu order lalu menampilkan menu form pemesanan , lengkapi form pemesanan lalu klik submit . jika suka melengkapi form pemesanan, ada pemberitahuan berhasil pesan dan mendapat info *email* dari *admin*.



Gambar 4.3 Activity Diagram Mengisi Form Pemesanan
Sumber : (Penulis)

3. Activity Diagram Konfirmasi Pesanan

Activity diagram konfirmasi pesanan menjelaskan alur proses *admin* dalam melakukan konfirmasi pesanan yang masuk dari konsumen. *Admin* login kedalam sistem dan klik menu order , lalu menampilkan daftar pemesanan . *admin* bisa menerima pesann jika sudah sesuai pesanan , dan *admin* akan menolak jika pesanan tidak sesuai. *Admin* bisa melihat *invoice* dengan klik "*invoice*" jika ingin melihat jumlah dan harga pesanan . Di menu proses *admin* sudah menerima pesanan dan siap di antar jika sudah siap di antar akan ada info dari *admin* bahwa pesanan siap diantar.

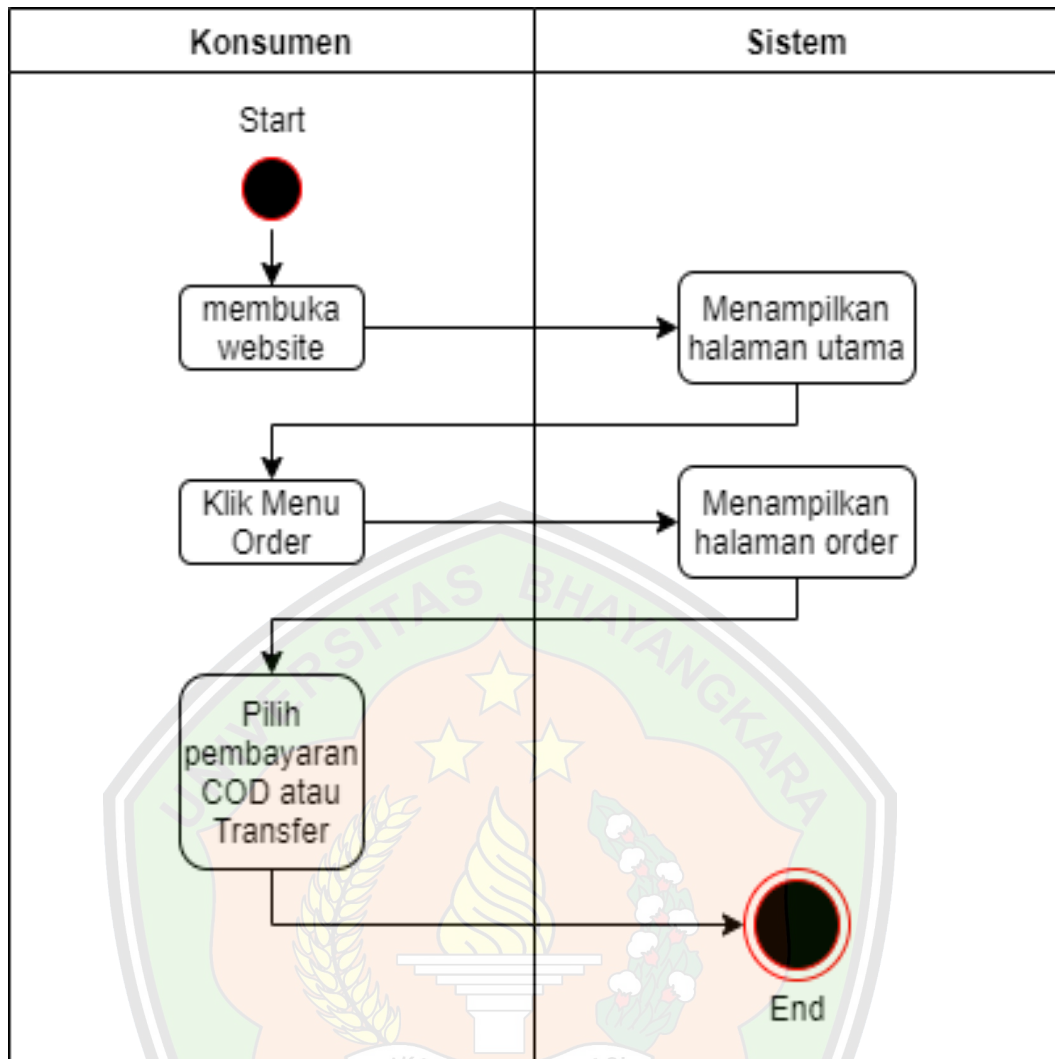


Gambar 4.4 Activity Diagram Konfirmasi Pesanan

Sumber : (Penulis)

4. Activity Diagram Pilih Pembayaran

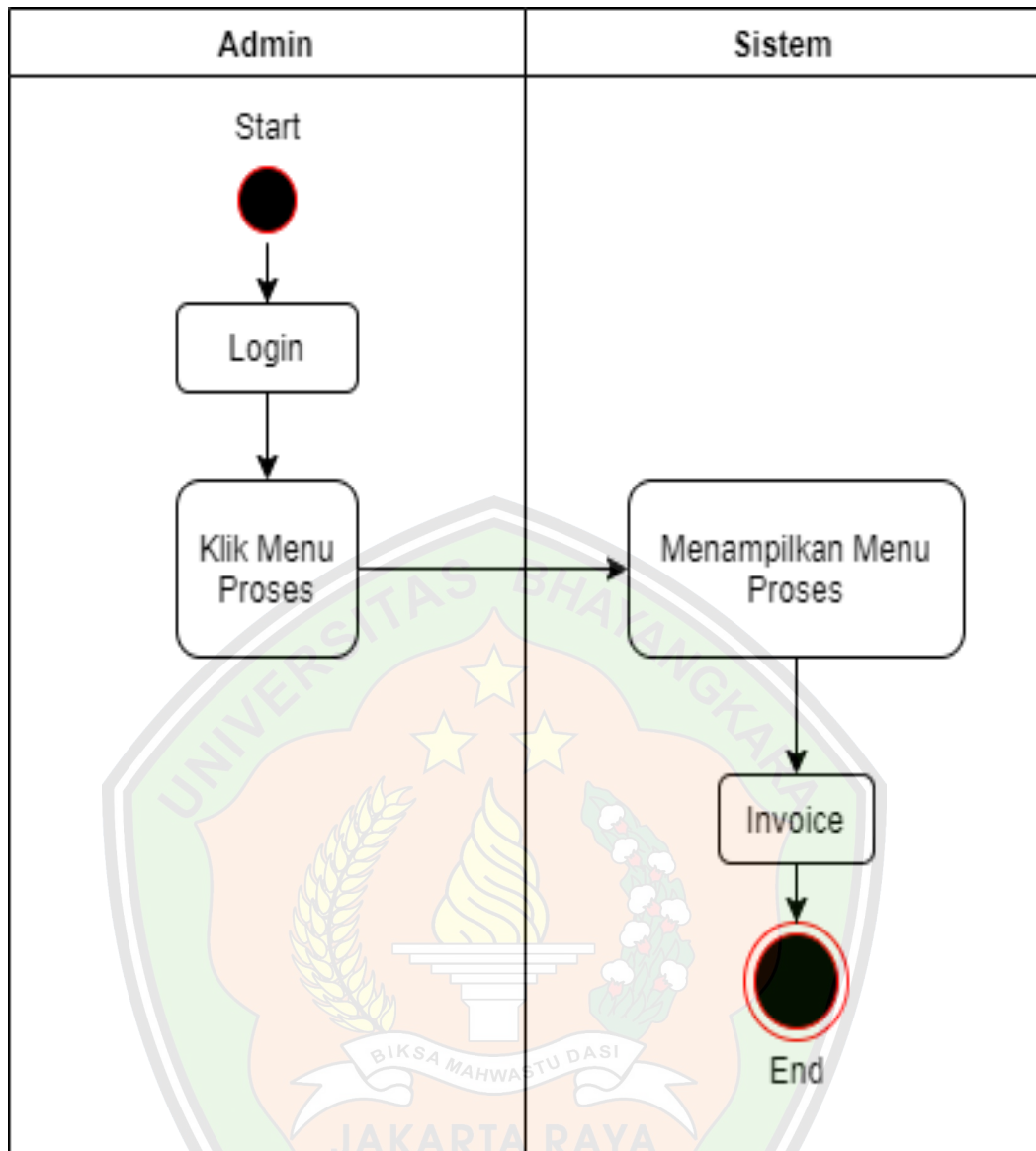
Activity diagram pilih pembayaran merupakan alur dari menu order konsumen. Ketika konsumen mengisi form pemesanan ada pilihan 2 pilihan pembayaran yaitu *cash on delivery* (COD) atau *transfer via* ATM.



Gambar 4.5 Activity Diagram Pilih Pembayaran
Sumber : (Penulis)

5. Activity Diagram Proses Pemesanan

Activity diagram proses pemesanan merupakan alur dari menu proses order. Admin login ke sistem lalu klik menu proses dan akan menampilkan menu proses order lalu klik "invoice" untuk menampilkan jumlah pemesanan dan harga dan klik "siapa antar" pemesanan selesai diproses dan siapa diantar.

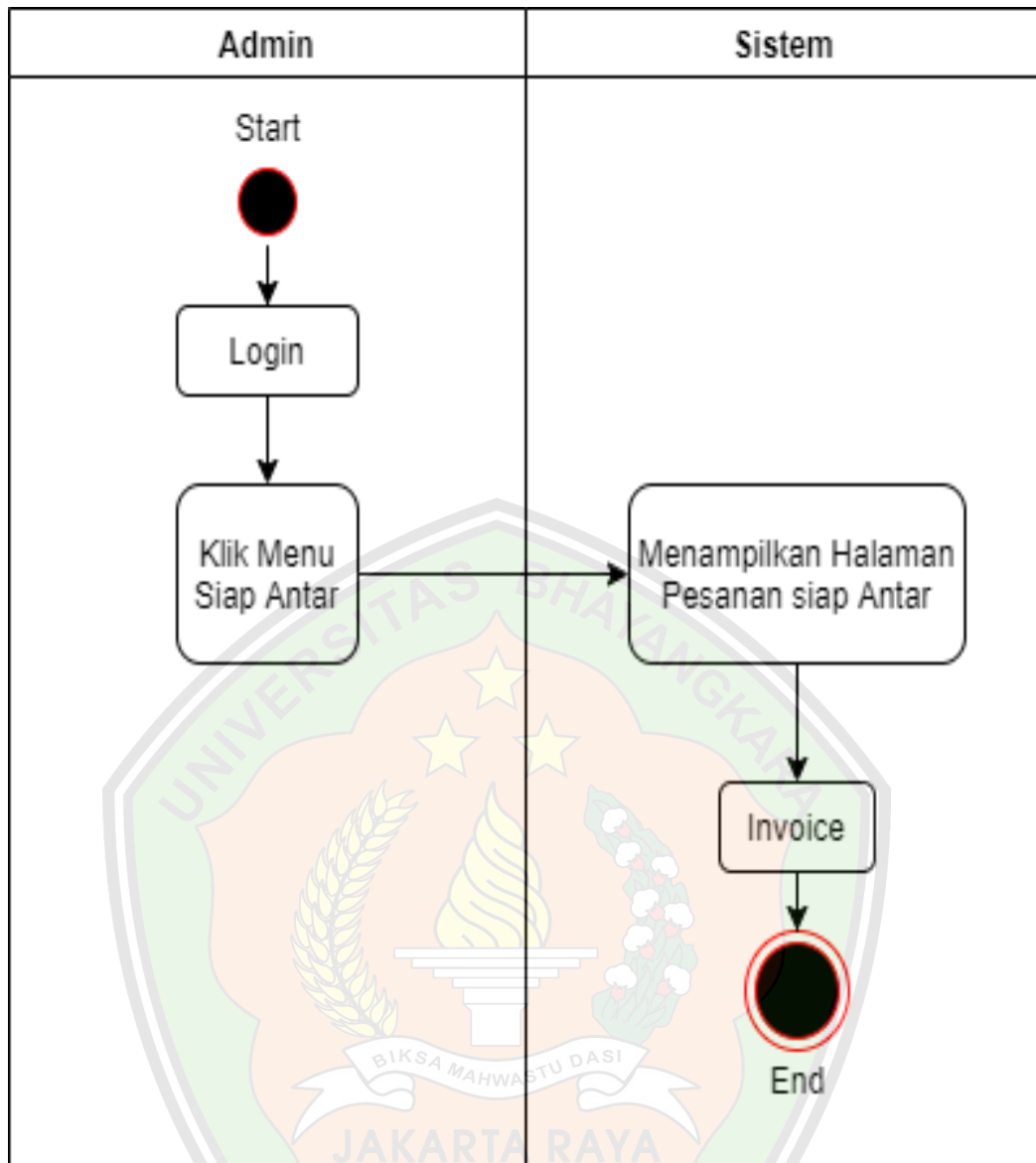


Gambar 4.6 Activity Diagram Proses Pemesanan

Sumber : (Penulis)

6. Activity Diagram Konfirmasi Pesanan Siap

Activity diagram konfirmasi pesanan siap merupakan alur proses dari menu siap antar. Admin login kesistem lalu klik menu siap antar dan akan menampilkan menu pesanan siap antar lalu klik “invoice” untuk menampilkan jumlah harga dan pesanan dan klik “selesai” jika pesanan siap diantar.

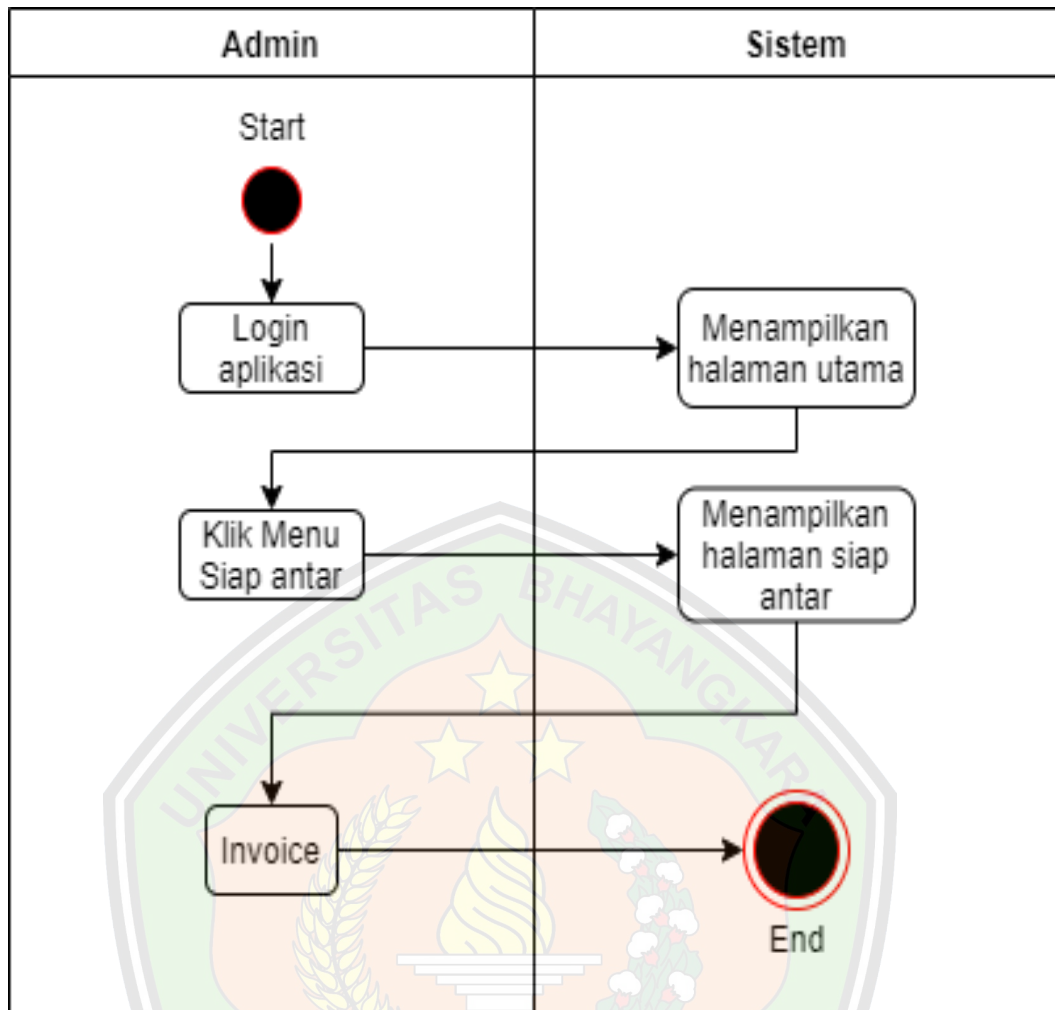


Gambar 4.7 Activity Diagram Konfirmasi Pesanan Siap

Sumber : (Penulis)

7. Activity Diagram Tanda Terima Pesanan/Invoice

Activity diagram tanda terima pesanan/invoice merupakan alur sistem yang dilakukan oleh *admin* untuk mencetak tanda terima atau *invoice*. *Admin* login kedalam sistem penjualan Karunia Aqiqah katering lalu akan menampilkan halaman utama lalu *admin* klik menu “siap antar” dan akan menampilkan daftar pesanan yang siap antar dan klik “invoice” lalu cetak untuk menjadi tanda terima pesanan.

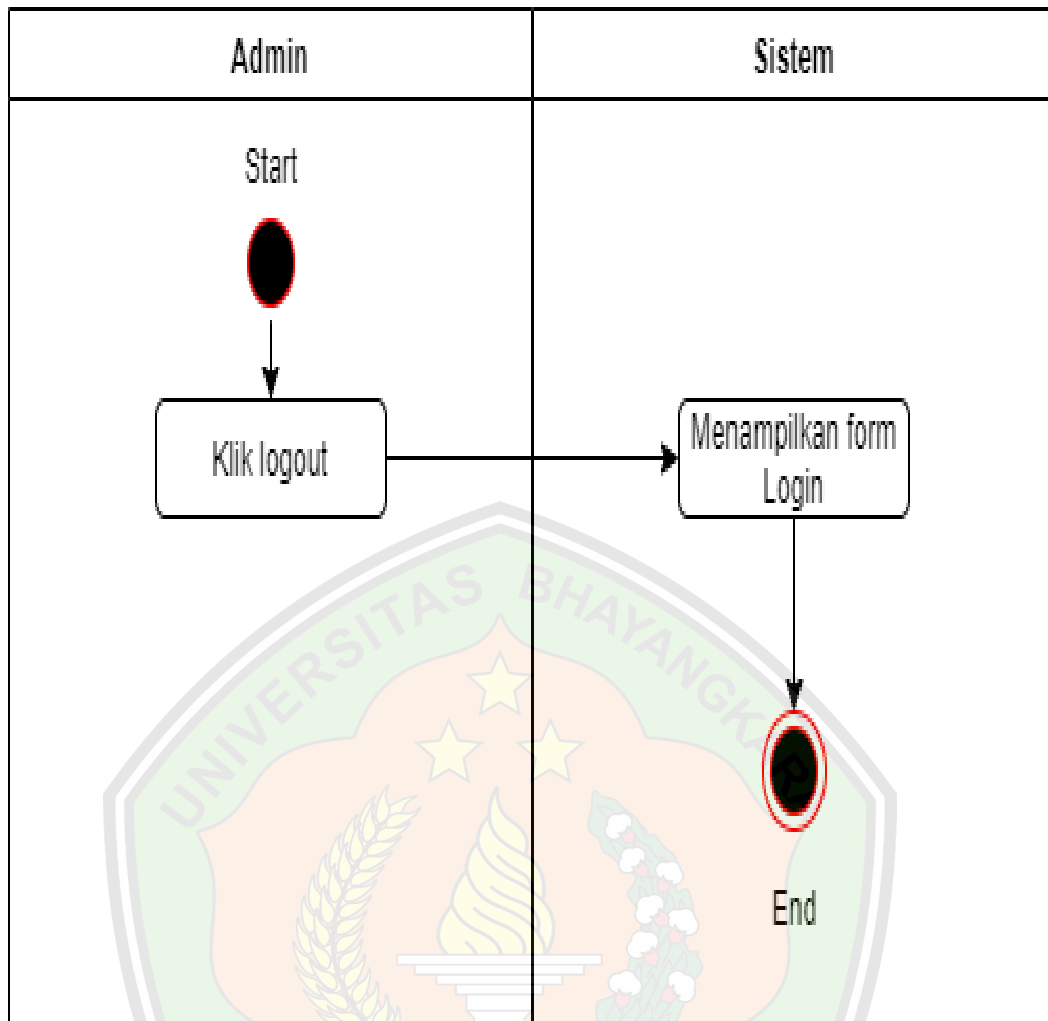


Gambar 4.8 Activity Diagram Tanda Terima Pesanan/Invoice

Sumber : (Penulis)

8. Activity Diagram Logout

Dalam proses *logout* ini, sistem tidak dilengkapi dengan pesan dialog seperti “Apakah anda ingin keluar?”. Sehingga ketika mengklik tombol *logout* maka sistem akan langsung keluar dan menampilkan *form login* seperti diawal dengan pemberitahuan bahwa pengguna sudah keluar dari sistem. Untuk keluar dari sistem, hanya perlu mengklik tombol yang bertuliskan *logout* pada sistem yang terletak pada pojok kiri bawa sistem atau juga dapat mengklik Gambar *user* profil, lalu klik *logout*.



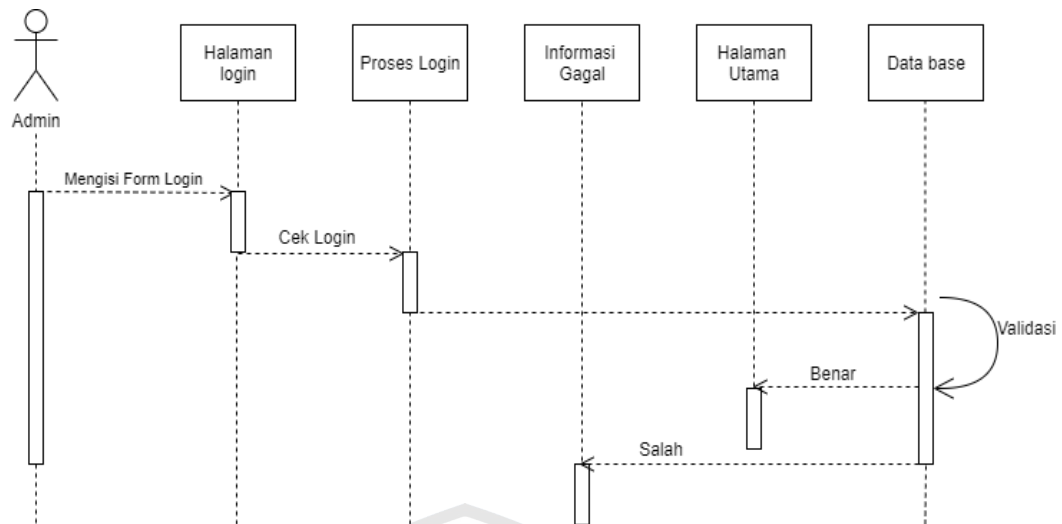
Gambar 4.9 Activity Diagram Logout

Sumber: (Penulis)

4.3.3 Diagram Sequence

1. Sequence Diagram Login

Setelah mengisi form *login* pada halaman awal, selanjutnya sistem akan mengecek data tersebut valid atau tidak sebagai user sistem pada database. Jika valid, maka halaman akan diarahkan ke halaman utama, tetapi jika tidak valid maka sistem akan mngembalikan ke halaman *login* dengan memberikan pesan kesalahan, selanjutnya pengguna harus mengisi kembali form *login* dengan benar.

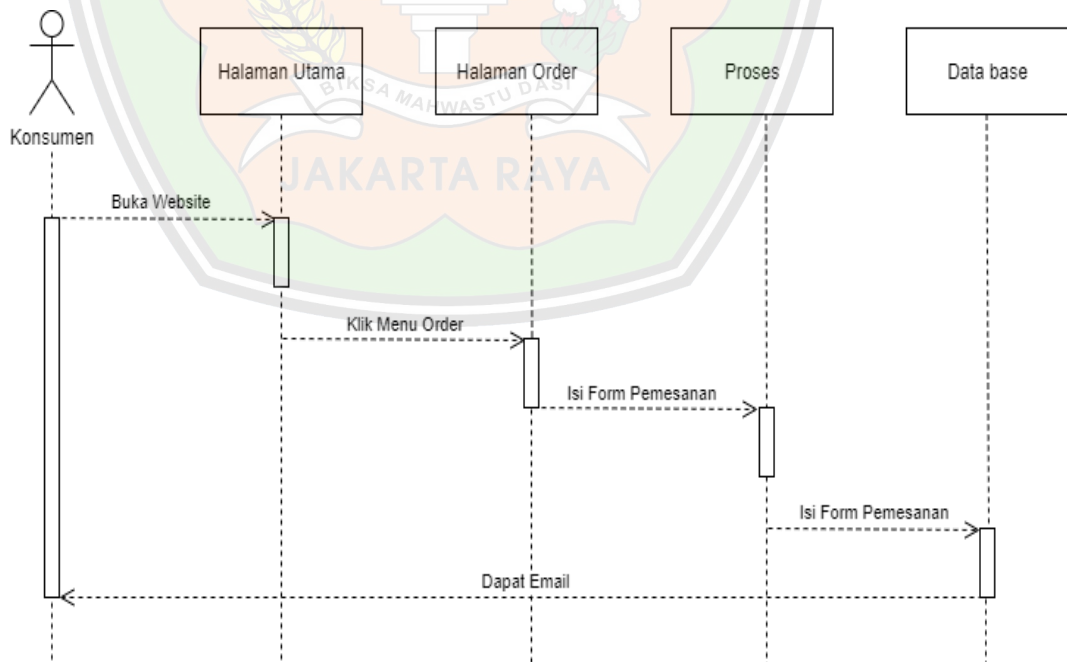


Gambar 4.10 Sequence Diagram Login

Sumber : (Penulis)

2. Sequence Diagram Mengisi Form Pemesanan

Sequence Diagram mengisi form pemesanan mendeskripsikan proses Konsumen mengisi form yang ada di menu order. Langkah pertama konsumen membuka website dan membuka menu order lalu klik “Submit” database update lalu menampilkan database yang baru.

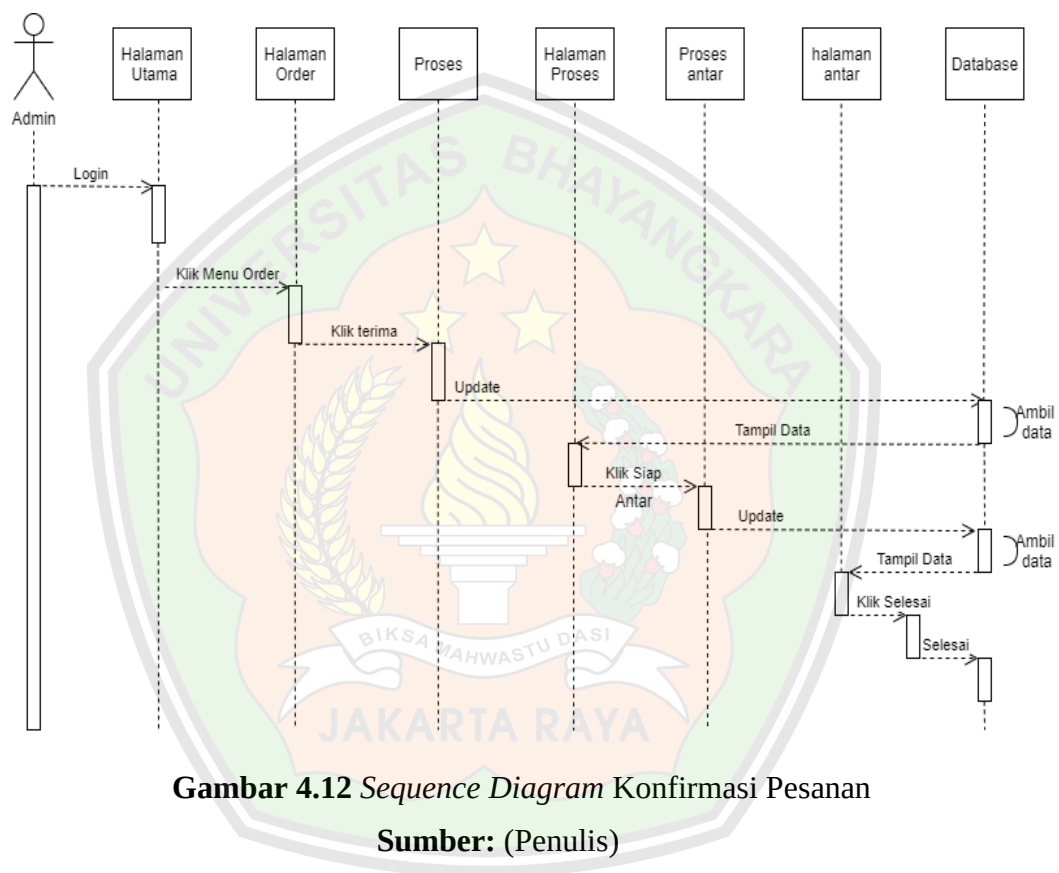


Gambar 4.11 Sequence Diagram Mengisi Form Pemesanan

Sumber : (Penulis)

3. Sequence Diagram Konfirmasi Pesanan

Sequence diagram konfirmasi pesanan mendeskripsikan proses Admin menerima pesanan dari konsumen. Langkah pertama admin login kedalam sistem dan membuka menu order lalu klik terima database update lalu menampilkan database yang baru. Jika pesanan sudah siap untuk diantar klik siap antar lalu proses dan klik selesai .

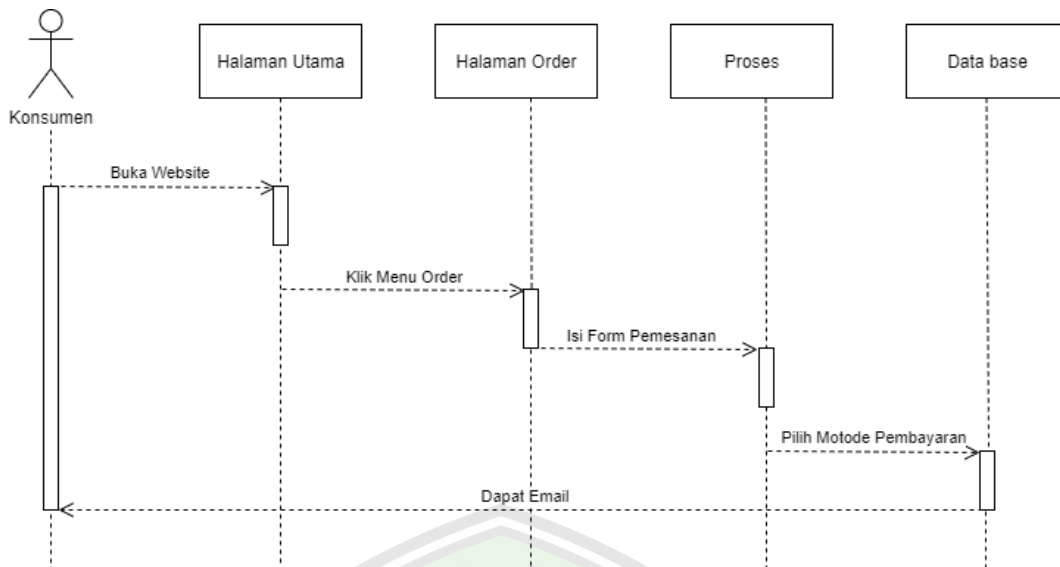


Gambar 4.12 Sequence Diagram Konfirmasi Pesanan

Sumber: (Penulis)

4. Sequence Diagram Pilih Pembayaran

Sequence diagram pilih pembayaran mendeskripsikan proses konsumen adalah apabila konsumen ingin melakukan pembayaran. Ada 2 metode untuk melakukan pembayaran yaitu *cash on delivery* (COD) dan *Transfer via utomatic Teller Machine* (ATM).

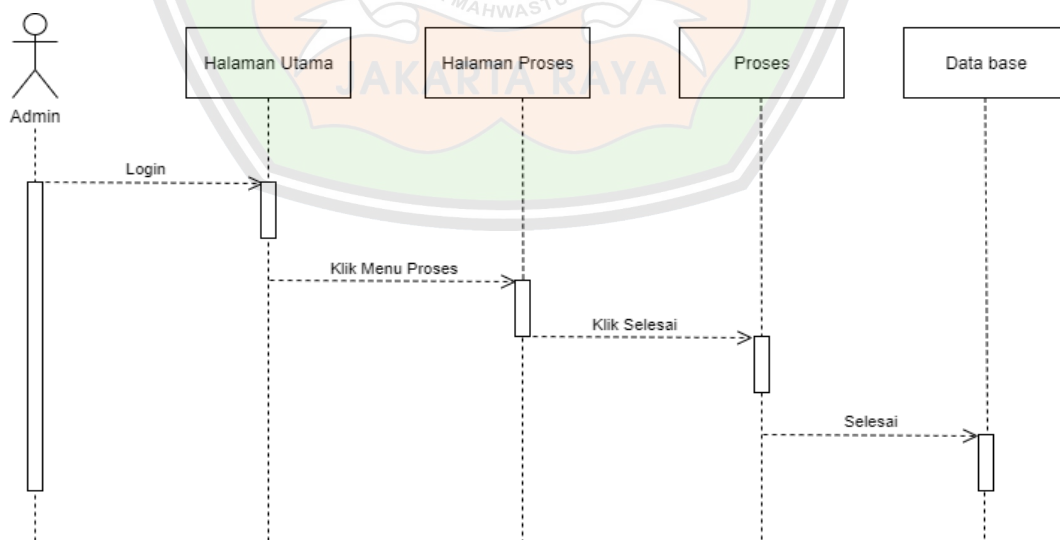


Gambar 4.13 *Sequence Diagram* Pilih Pembayaran

Sumber : (Penulis)

5. *Sequence Diagram* Proses Pemesanan

Sequence diagram proses pemesanan mendeskripsikan alur proses dari proses pemesanan diwebsite penjualan pada Karunia Aqiqah katering. *Admin Login* kedalam website penjualan tersebut lalu klik menu proses dan akan menampilkan halaman menu proses lalu klik selesai untuk melanjutkan proses pemesanan.

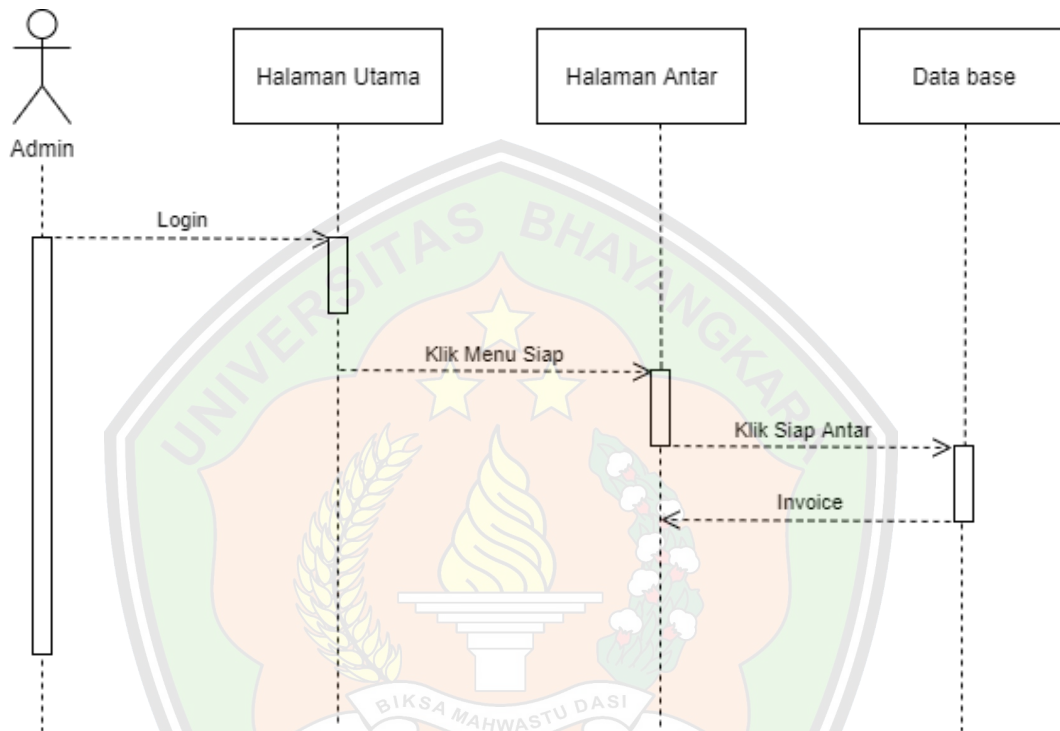


Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Proses Pemesanan

Sumber : (Penulis)

6. *Activity Diagram* Konfirmasi Pesanan Siap

Activity diagram konfirmasi pesanan siap mendeskripsikan alur proses dari konfirmasi pesananan siap pada website penjualan Aqiqah katering. *Admin* login kedalam website penjualan tersebut lalu klik “Menu Siap Antar” dan akan menampilkan halaman antar lalu klik siap jika pesanan sudah siap antar dan klik “invoice” untuk menampilkan jumlah pesanan dan harga.

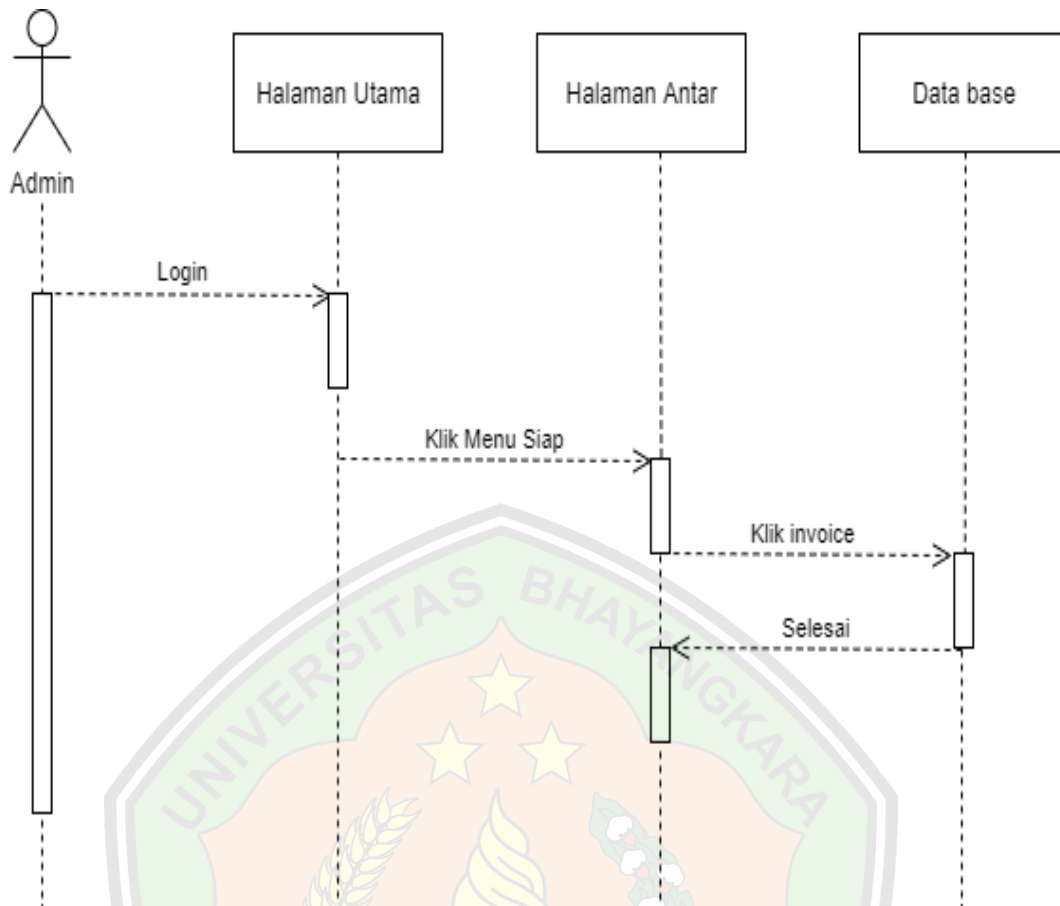


Gambar 4.15 *Sequence Diagram* Konfirmasi Pesanan Siap

Sumber : (Penulis)

7. *Sequence Diagram* Tanda Terima Pesanan/*Invoice*

Sequence Diagram Tanda Terima Pesanan/*Invoice* mendeskripsikan alur proses dari tanda terima pesanan pada website penjualan di Karunia Aqiqah katering. *Admin* login kedalam sistem lalu klik menu siap antar dan akan menampilkan menu siap anta lalu klik “*Invoice*” untuk melihat jumlah pesanan dan harga atau *invoice* untuk tanda terima pesanan.

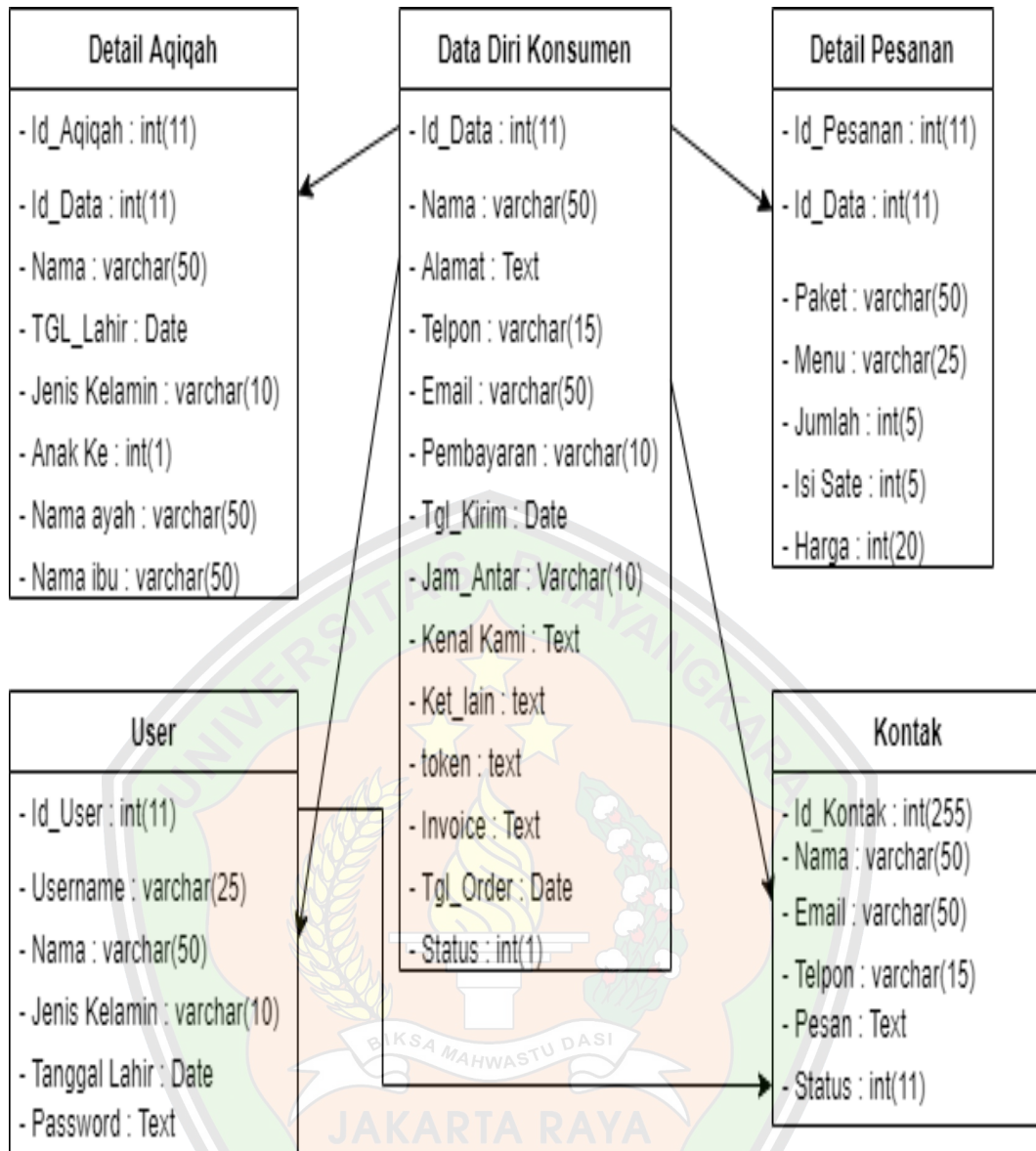


Gambar 4.16 Sequence Diagram Tanda Terima Pesanan/Invoice

Sumber : (Penulis)

4.3.4 Diagram Class

Dalam sistem informasi penjualan berbasis website pada Karunia Aqiqah katering ini terdapat 5 *class* yang saling berhubungan yaitu *class* User, detail Aqiqah, detail pesanan, data diri konsumen, dan kontak. Semua *class* tersebut memiliki hubungan *association*, artinya *class* yang satu mempengaruhi *class* yang lain. Gambar 4.17 menunjukkan *class* diagram sistem informasi penjualan di website Karunia Aqiqah Katering ini.



Gambar 4.17 Class Diagram

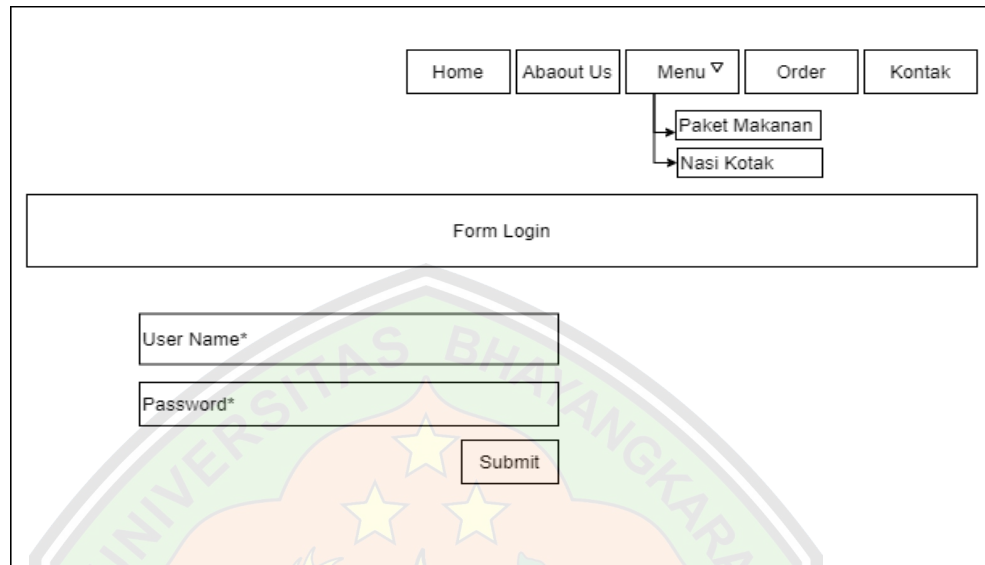
Sumber : Penulis

4.4 Pembuatan Aplikasi

Setelah penulis membuat pemodelan proses, maka tahap berikutnya adalah membuat aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya.

4.4.1 Perancangan Struktur Menu

Penulis mendesain rancangan tampilan sistem yang akan dibuat yang nantinya akan di implementasikan dengan cara melakukan pengodean program. Berikut adalah rancangan sistem yang akan di implementasikan.

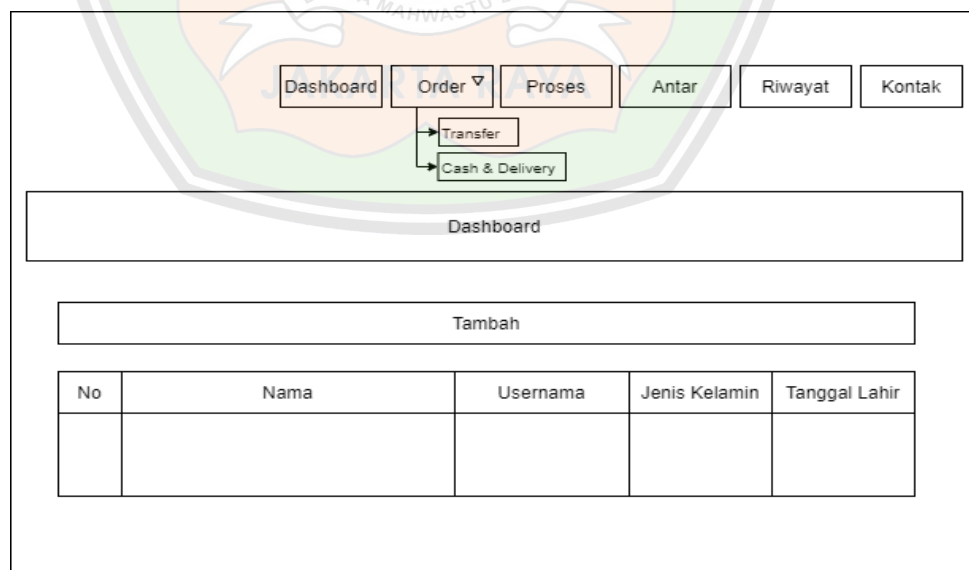


The diagram shows the layout of the Admin Login page. At the top, there is a navigation bar with buttons for 'Home', 'Abaout Us', 'Menu' (with a dropdown arrow), 'Order', and 'Kontak'. The 'Menu' dropdown contains 'Paket Makanan' and 'Nasi Kotak'. Below the navigation bar is a large box labeled 'Form Login'. Inside this box, there are two input fields: 'User Name*' and 'Password*', followed by a 'Submit' button. A large, faint watermark of the Universitas Bhayangkara logo is visible in the background.

Gambar 4.18 Rancangan Halaman *Login Admin*

Sumber : (Penulis)

Gambar 4.18 merupakan rancangan *login* yang akan di implementasikan dengan pengodean program.



The diagram shows the layout of the Admin Main Page. At the top, there is a navigation bar with buttons for 'Dashboard', 'Order' (with a dropdown arrow), 'Proses', 'Antar', 'Riwayat', and 'Kontak'. The 'Order' dropdown contains 'Transfer' and 'Cash & Delivery'. Below the navigation bar is a large box labeled 'Dashboard'. Below the 'Dashboard' box is a button labeled 'Tambah'. Below the 'Tambah' button is a table with 5 columns: 'No', 'Nama', 'Username', 'Jenis Kelamin', and 'Tanggal Lahir'. The table has one empty row for data entry. A large, faint watermark of the Universitas Bhayangkara logo is visible in the background.

Gambar 4.19 Tampilan Utama *Admin*

Sumber : (Penulis)

Gambar 4.19 Merupakan rancangan halaman utama *admin* atau menu utama *admin* yang akan di implementasikan dengan pengkodean program.

The image shows a web form titled "Form Pemesanan" (Order Form). At the top, there is a navigation bar with links: Home, Abaout Us, Menu, Order, and Kontak. The form is divided into several sections:

- Detail Diri Pemesan** (Orderer Details): Includes fields for Name Lengkap*, Alamat*, Telpon/HP*, and Alamat Email*.
- Paket Kambing / Nasi Box** (Goat Package / Nasi Box): Includes fields for Pilih Paket Kambing*, Jumlah Ekor*, Paket Nasi Box*, Jumlah Nasi Box*, and Jumlah Sate / Box*.
- Pembayaran & Pengiriman** (Payment & Delivery): Includes a dropdown for Pembayaran Melalui*, radio buttons for Transer Bank and Cash On Delivery, and fields for Tanggal Pengiriman* and Jam Pengantaran*.
- Data Anak / Yang DI Aqiqah** (Child / Aqiqah Data): Includes fields for Nama Lengkap*, Tanggal Lahir*, Jenis Kelamin, Anak Ke-*, Nama Lengkap Ayah*, and Nama Lengkap Ibu*.
- Mengetahui Kami Dari?*** (How do you know us?): Includes checkboxes for Brosur Aqiqah, Website, Teman / Tetangga, Agen, and Langganan.
- Keterangan Lain** (Other Remarks): A text area for additional information.

A large watermark of the Universitas Sahabatika logo is visible in the background. At the bottom right, there is a SUBMIT button.

Gambar 4.20 Rancangan halaman form pemesanan

Sumber : (Penulis)

Gambar 4.20 Merupakan rancangan halaman form pemesanan yang akan di implementasikan dengan pengkodean program.

Gambar 4.21 Rancangan halaman kontak

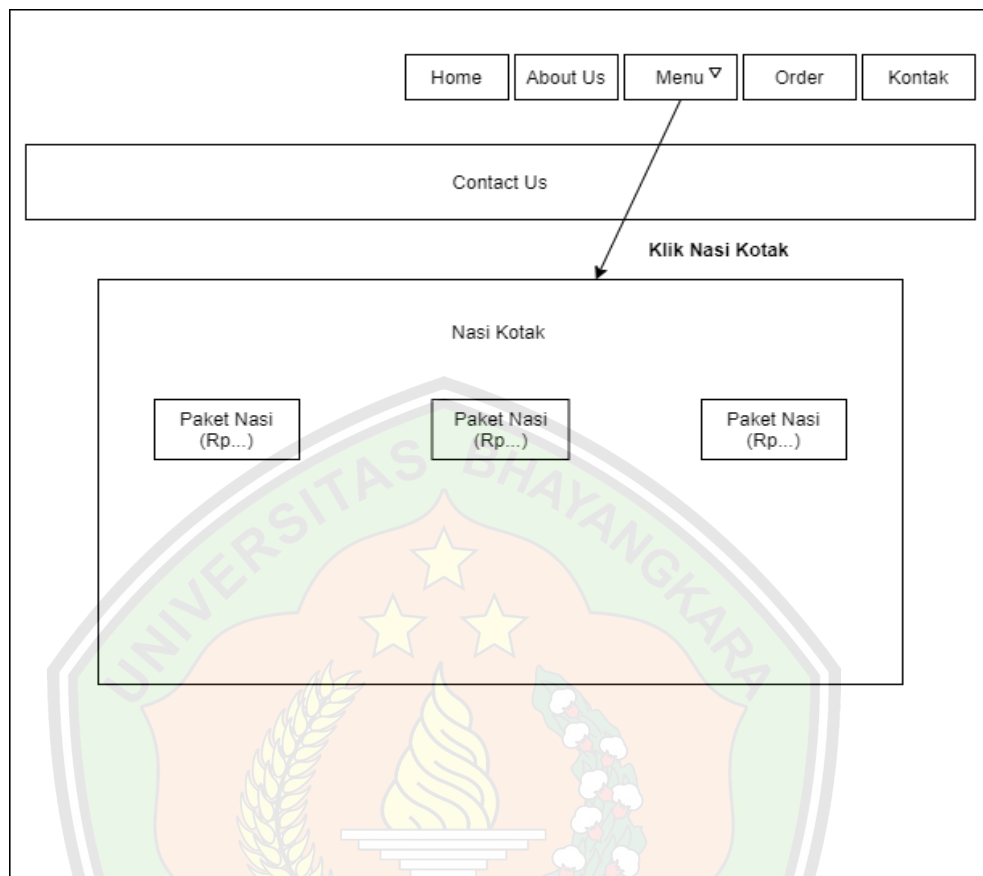
Sumber : (Penulis)

Gambar 4.21 Merupakan rancangan halaman kontak yang akan di implementasikan dengan pengkodean program.

Gambar 4.22 Rancangan halaman menu harga masakan

Sumber : (Penulis)

Gambar 4.22 erupakan rancangan halaman menu harga masakan yang akan di implementasikan dengan pengkodean program.



Gambar 4.23 Rancangan Halaman Menu Nasi Kotak

Sumber : (Penulis)

Gambar 4.23 Merupakan rancangan halaman menu nasi kotak yang akan di implementasikan dengan pengkodean program.

4.4.2 Implementasi (Hasil Tampilan Aplikasi)

Implementasi merupakan tahapan mendesain tampilan sistem yang akan dibuat selanjutnya. Rancangan tampilan sistem yang sudah dibuat akan di implementasikan dengan cara melakukan pengkodean program. Berikut adalah hasil implementasi sistem yang sudah dilakukan:

Form Login

SUBMIT

Gambar 4.24 Tampilan Halaman *Login Admin*

Gambar 4.24 merupakan tampilan dari halaman *login admin* pada website penjualan di Karunia Aqiqah katering.

[Dashboard](#)
[Order ▼](#)
[Proses](#)
[Antar](#)
[Riwayat](#)
[Kontak](#)
[Logout](#)

Dashboard

Tambah

Show entries
 Search:

No ▲	Nama	Username	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir
1	muhammad amir	amir	Laki-Laki	2020-07-22

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previo
 1
 Next

Gambar 4.25 Tampilan Halaman Beranda *Admin*

Gambar 4.25 merupakan halaman beranda *admin* dari website penjualan pada Karunia Aqiqah katering.

Order By Transfer

Show 10 entries

Search:

No	Nama	Email	Alamat	Paket	Tanggal & Jam Antar	No. Invoice	Aksi
1	adam	adam@gmail.com	perum margahayu , margahayu , bekasi , jawa barat , 17113	Paket Spesial 2 Menu , Nasi Box 17.5K ,	2020-07-11 / 11.00 WIB	XIX202007111253124	Invoice Terima Tolak
2	adam	muhammadamier77@gmail.com	perum margahayu , margahayu , bekasi , jawa barat , 17113		2020-07-11 / 11.00 WIB	XIX202007111254055	Invoice Terima Tolak

Gambar 4.26 Tampilan Halaman Pemesanan Bayar Via Transfer

Gambar 4.26 merupakan tampilan halaman pemesanan yang bayar via transfer diwebsite penjualan Karunia Aqiqah catering.

Order By Cash On Delivery

Show 10 entries

Search:

No	Nama	Email	Alamat	Paket	Tanggal & Jam Antar	No. Invoice	Aksi
1	adam idris	muhammadamier77@gmail.com	perum margahayu , margahayu , bekasi , jawa barat , 17113		2020-07-11 / 11.00 WIB	XIX202007110106517	Invoice Terima Tolak

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previo 1 Next

Gambar 4.27 Tampilan Halaman Pemesanan Bayar via *Cash On Delivery* (COD)

Gambar 4.27 merupakan tampilan dari halaman pemesanan bayar via Cash On Delivery (COD) pada website penjualan Karunia Aqiqah catering.

Order Process

Show entries

Search:

	Email	Alamat	Paket	Tanggal & Jam Antar	Pembayaran	No. Invoice	Aksi
1	radul muhammadamir@yahoo.com	jkt no.09 , tambora , jakbar , Dki Jakarta , 879078	Paket Khusus 1 Menu , Nasi Box 19K ,	2020- 06-28 / 10.00 WIB	COD	XIX202006241023003	Invoice Siap Antar?

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previo **1** Next

Gambar 4.28 Tampilan Halaman Proses

Gambar 4.28 merupakan tampilan dari halaman proses yang siap diantar pada website penjualan Karunia Aqiqah katering.

Ready To Delivery

Show entries

Search:

No	Nama	Email	Alamat	Paket	Tanggal & Jam Antar	Pembayaran	No. Invoice	Aksi
1	sandi	sandipalkor@gmail.com	jakarta , timur , jakarta , jakarta , 18111	Paket Spesial 2 Menu , Nasi Box 15K ,	2020- 06-24 / 15.00 WIB	TRANSFER	XIX202006240939012	Invoice Selesai

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previo **1** Next

Gambar 4.29 Tampilan Halaman Siap Antar

Gambar 4.29 Merupakan tampilan dari halaman siap antar pemesanan pada website penjualan Karunia Aqiqah katering.

Riwayat Order

Pilih Tanggal

Dari :

Sampai :

Show entries
Search:

No	Nama	Email	Alamat	Paket	Tanggal Order	Jumlah Harga	No. Invoice
1	riwayriway	muhammadiyah0509@gmail.com	margahayu , jl.apel merah , teluk pucung , jawa barat , 17121	Paket Khusus 2 Menu , Nasi Box 15K ,	2019-12-09	Rp. 3,325,000	XIX201912090332140
2	Muhammad Syafiq	muhammadsyafiq@gmail.com	Perumahan margahayu jaya , Margahayu , Bekasi , jawa barat , 17113	Paket Super 2 Menu , Nasi Box 17.5K ,	2020-06-08	Rp. 2,875,000	XIX202006080109451

Showing 1 to 2 of 2 entries

Total Pendapatan
Rp. 6,200,000

Gambar 4.30 Halaman Riwayat Pemesanan

Gambar 4.30 Merupakan tampilan dari halaman riwayat pemesanan yang hanya bisa diakses oleh *admin* pada website penjualan Karunia Aqiqah catering.

Contact

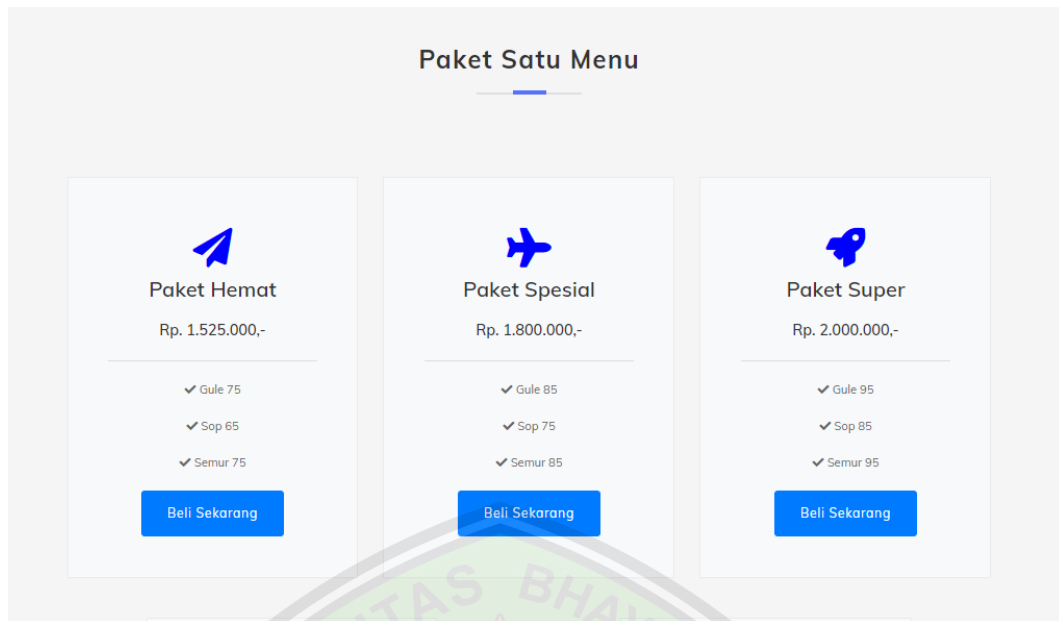
Show entries
Search:

No	Nama	Email	Telepon	Aksi
1	Riway Restu Islami Yudha	riway.restu@gmail.com	085711197	Balas
2	Riway Restu Islami Yudha	riway.restu@gmail.com	0214898	Balas

Showing 1 to 2 of 2 entries

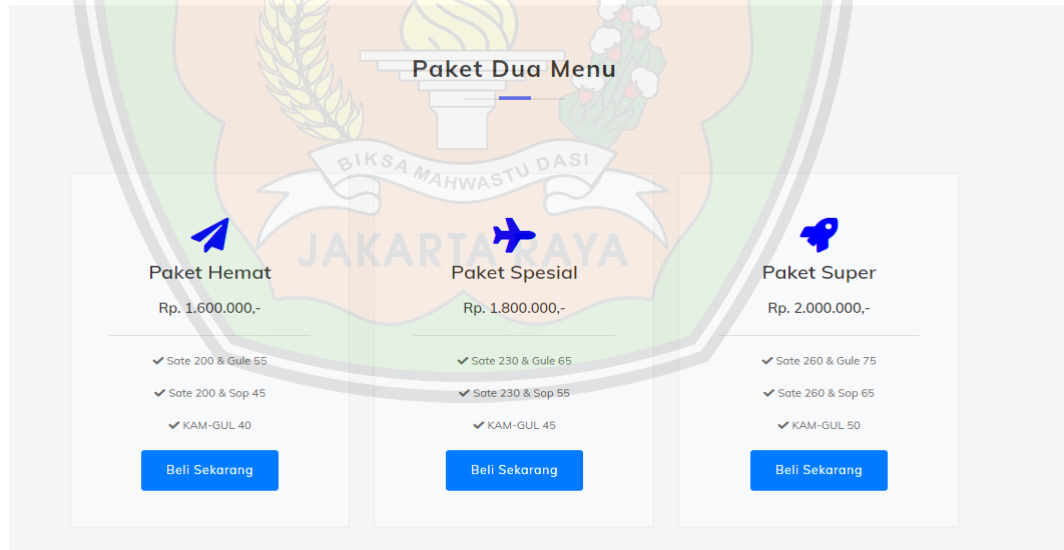
Gambar 4.31 Halaman Kontak Admin

Gambar 4.31 Merupakan tampilan dari halaman kontak *admin* untuk membalas pesan yang dikirim oleh konsumen pada website penjualan Karunia Aqiqah catering.



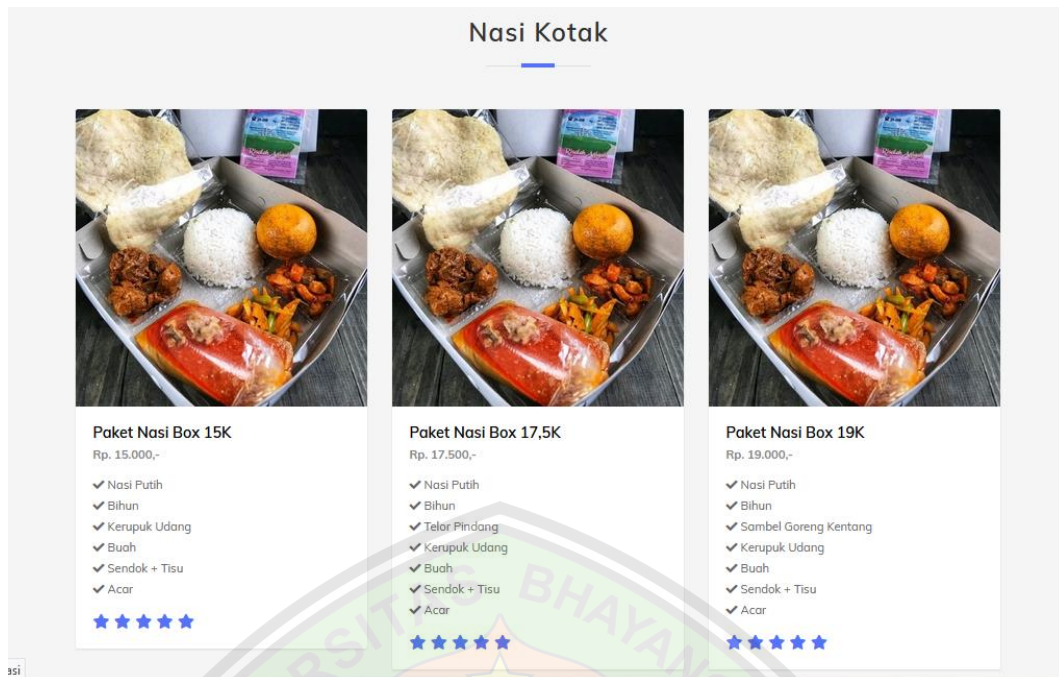
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Harga Satu Menu

Gambar 4.32 Merupakan tampilan dari halaman harga satu menu pada website penjualan Karunia Aqiqah catering.



Gambar 4.33 Halaman Harga Dua Menu

Gambar 4.33 Merupakan tampilan dari halaman harga dua menu pada website penjualan Karunia Aqiqah catering.



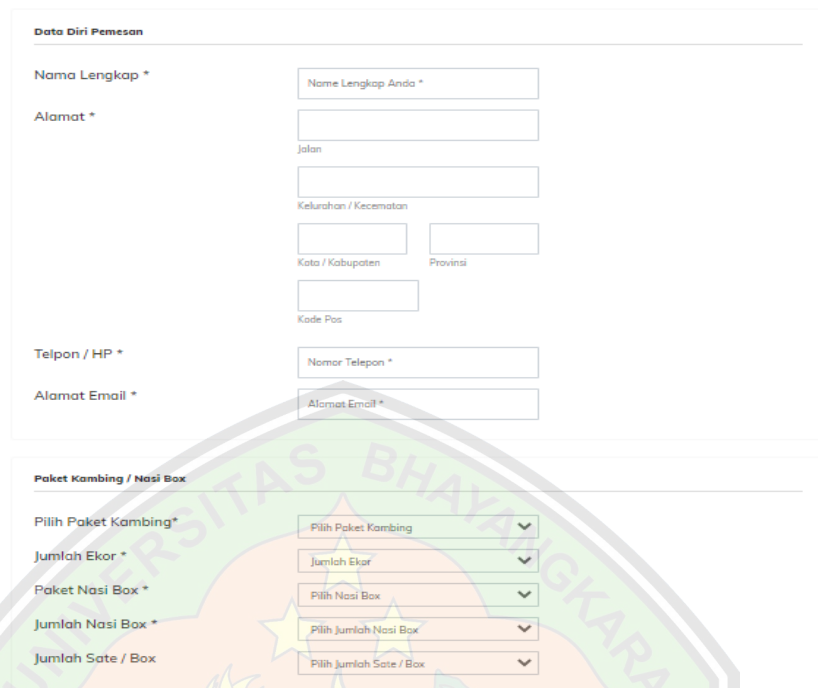
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Harga Nasi Kotak

Gambar 4.34 Merupakan tampilan dari halaman harga nasi kotak pada website penjualan Karunia Aqiqah catering.

Gambar 4.35 Tampilan Halaman Form Penambahan *Admin*

Gambar 4.35 Merupakan tampilan dari halaman horm penambahan *admin* pada website penjualan Karunia Aqiqah catering.

Form Pemesanan



Data Diri Pemesan

Nama Lengkap *

Alamat *

Jalan

Kelurahan / Kecamatan

Kota / Kabupaten Provinsi

Kode Pos

Telpon / HP *

Alamat Email *

Paket Kambing / Nasi Box

Pilih Paket Kambing*

Jumlah Ekor *

Paket Nasi Box *

Jumlah Nasi Box *

Jumlah Sate / Box

Gambar 4.36 Tampilan Halaman Form Pemesanan

Gambar 4.36 Merupakan tampilan dari halaman form pemesanan pada website penjualan Karunia Aqiqah catering.



Contact Us

Hello, Apa Yang Ingin Anda Tanyakan?

Alamat Lengkap

Info Kontak

08571119xxxx

Email

Name *

Email *

No Telpon *

Message *

SUBMIT

Gambar 4.37 Tampilan Dari Halaman Kontak User

Gambar 4.37 Merupakan tampilan dari halaman kontak user pada website penjualan Karunia Aqiqah catering.

4.5 Pengujian Sistem

Untuk pengujian sistem menggunakan pengujian *black box*. Metode pengujian *black box* merupakan pengujian fungsional yang dilakukan setelah sistem selesai dibuat dan di uji coba kepada pengguna. Dalam sistem pengujian ini, pengujian dilakukan dengan menguji semua navigasi yang ada, agar dapat menghasilkan *output* yang sesuai dengan rancangan yang diinginkan

4.5.1 Black Box Testing

Tabel 4.1 Pengujian *black box*

No	Skenario Pengujian	Text-Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Mengisi semua <i>form login</i> dengan data sembarangan	<i>Username</i> : mamir <i>Password</i> : 123456	Sistem akan menolak <i>login</i> dan menampilkan pesan pemberitahuan	Sesuai
2.	Mengisi <i>form login</i> dengan benar	<i>Username</i> : amir <i>Password</i> : 123456	Sistem akan menerima akses <i>login</i> dan menampilkan halaman utama <i>admin</i>	Sesuai
3.	Tidak mengisikan salah satu <i>form</i> tambah <i>user</i>	Nama : <i>Username</i> : lalalolo2020 <i>Password</i> : 123456 Ulangi <i>Password</i> : 123456	Sistem tidak bisa menyimpan data <i>user</i> baru dan akan menampilkan pesan kesalahan	Sesuai
4.	Mengisikan <i>Username</i> yang sudah ada di <i>form</i> tambah <i>user</i>	<i>Username</i> : amir	Sistem tidak akan menyimpan data <i>user</i> baru dan menampilkan pesan	Sesuai

			pemberitahuan <i>username</i> sudah ada	
5.	Mengisikan <i>form</i> tambah <i>user</i> dengan benar	Nama : Syafiq <i>Username</i> : maxtreal <i>Password</i> : 123456 Ulangi <i>Password</i> : 123456	Sistem bisa menyimpan data <i>user</i> baru dan menampilkan pesan berhasil	Sesuai
6.	Mengisikan <i>Form</i> pemesanan	Isi kolom pemesanan di form pemesanan dengan lengkap	Sistem akan menyimpan data <i>user</i> dan menampilkan pesan silahkan cek <i>invoice</i> di email anda	Sesuai
7.	Tidak lengkap Mengisikan <i>form</i> tambah kontak	Nama : amir Email : amir@gmail.com No Telpn : Pesan : terimakasih	Sistem tidak akan menyimpan data kontak yang dikirim user	Sesuai

Sumber : (Penulis)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan sistem informasi penjualan berbasis website pada Karunia Aqiqah katering yang dibangun, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Merancang Sistem Informasi penjualan produk dan jasa secara efisien pada Karunia Aqiqah Katering sehingga menjadi lebih efisien.
2. Memudahkan konsumen untuk mengetahui menu apa saja yang disajikan.
3. Sistem yang dapat menyajikan informasi laporan tahunan bagi si pemilik.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dan perlu dikembangkan lagi agar dapat menjadi aplikasi yang lebih berguna dan lebih baik dari sebelumnya. Maka penulis memberikan beberapa saran yang diajukan diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Sistem informasi penjualan katering ini dapat digunakan lebih baik dengan menggunakan sistem berbasis website.
2. Sistem Informasi penjualan berbasis website ini, masih perlu upaya pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- AM Putra, RAP Mayadewi, E Rosely. (2016). Aplikasi Pengelolaan Data Administrasi Catering Suka-Suka Koki Berbasis Web. *eProceedings of Applied Science*.
- Candrawinata. (2013). *Sistem Absensi Karyawan Jurnal Komputer dan Bisnis*, 96-150.
- Dewi, I. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Menggunakan Metode Model View Controller Berbasis Web.
- Eka, A., & Pratama. (2014). *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung: Informastika Bandung.
- ES, P., & Herlawati. (2019). *Sistem Informasi Penjualan Katering Berbasis Web. Information System for Educators and Professionals*.
- Faridl, M. (2015). Fitur Dasyat Sublime Text 3. *LUG-Stikom*.
- Fathansyah. (2015). *Basis Data*. Bandung.
- Firliana, R., Amna, A. R., & Prastyo, A. (2016). Sistem Informasi Pemesanan Catering. *Nusantara of Engineering*.
- Madcoms. (2016). *Sukses Membangun Toko Online dengan PHP & MySQL*.
- Madiun, M. (2016). *Pemrograman PHP Dan MySQL untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Priyanto, H. (2018). *Pemograman Web Edisi Revisi*. Bandung: Informatika.
- Rohmat, T. (2018). *Konsep Dasar Sistem Informasi*.
- Rosa, A., & Shalahudin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sofyan, A. A., Gustomi, L. F., & Fitrianto, S. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Perencanaan dan Pengendalian Bahan Baku pada PT. Hema Medhajaya*.
- Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*.
- Syahputro, M. A., Hernawati, E., & Suryadi, A. H. (2018). *Aplikasi Penjualan dan*

Pemesanan Berbasis Web. e-Proceeding of Applied Science.

Thamrin, A., & Francis , T. (2016). *Manajemen Pemesaran*. Jakarta: PT.Raja .
Grafindo Persada.



LAMPIRAN



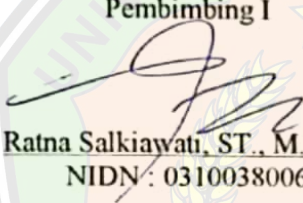
LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Sistem informasi penjualan berbasis
website pada Karunia Aqiqah Katering
Nama Mahasiswa : M Amir Syarifudin
Nomor Pokok Mahasiswa : 201510225235
Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Agustus 2020

Bekasi, 10 Agustus 2020

MENYETUJUI,

Pembimbing I


Ratna Salkiawati, ST., M.Kom.
NIDN : 0310038006

Pembimbing II


Kusbarnowo Hantoro, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 00329076601



LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Sistem informasi penjualan berbasis
website pada Karunia Aqiqah Katering
Nama Mahasiswa : M Amir Syarifudin
Nomor Pokok Mahasiswa : 201510225235
Program Studi/Fakultas : Teknik Informatika
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Agustus 2020

Bekasi, 10 Agustus 2020

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Allan Desi Alexander, S.T., M.Kom.
NIDN 0305127404

Penguji I : Hafizah, S.S., M.Pd.
NIDN 0302068702

Penguji II : Ratna Salkiawati, S.T., M.Kom.
NIDN 0310038006

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Sugiyatno, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0313077206

Dekan
Fakultas Teknik

Ismaniah, S.Si., M.M.
NIDN : 0309036503

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul perancangan sistem informasi penjualan berbasis website pada Karunia Aqiqah Katering ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya memberikan izin kepada perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui Internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Bekasi, 10 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



M Amir Syarifudin

201510225235

ABSTRAK

M Amir Syarifudin. 201510225235. Perancangan Sistem Informasi Penjualan berbasis website pada Karunia Aqiqah Katering.

Penelitian ini membahas tentang sistem informasi penjualan untuk memudahkan proses penjualan pada Karunia Aqiqah Katering. Proses penjualan masih dilakukan secara manual, laporan data keuangan bulanan yang masih mencatat pesanan di dalam buku jurnal harian, dan belum adanya sistem informasi tentang produk dan jasa yang ditawarkan sehingga membingungkan konsumen. Merancang sistem informasi penjualan produk dan jasa secara *online* sehingga menjadi lebih efisien, memberikan informasi tentang menu yang disajikan, sistem informasi yang dapat memberikan pemilik dan *admin* untuk membuat laporan tahunan. Pengembangan sistem informasi penjualan ini menggunakan metode pengembangan *Rapid Application Development* (RAD). Pengumpulan metode datanya adalah metode observasi, metode kuesioner, metode wawancara, dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya penjualan secara *online* melalui *website*, memudahkan dalam pembuatan laporan bulanan, tersedianya informasi harga menu yang disajikan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penjualan secara *online* berbasis *website*, memudahkan konsumen untuk melihat menu yang disajikan dan dapat melakukan pembuatan laporan data bulanan dengan mudah.

Kata kunci : Sistem Informasi, RAD, penjualan.

ABSTRACT

M Amir Syarifudin. 201510225235. *Website-based Sales Information System Design in Catering Karunia Aqiqah.*

This study discusses the sales information system to facilitate the sales process at Karunia Aqiqah Catering. The sales process is still done manually, monthly financial data reports that still record orders in a daily journal, and there is no information system about the products and services offered to make consumers. Designing an information system for selling products and services online so that it becomes more efficient, providing information about the menu that is served, an information system that can provide owners and admins to create annual reports. The development of this sales information system uses the Rapid Application Development (RAD) method. The data collection methods are the observation method, the questionnaire method, the interview method, and literature study. The result of this research is the creation of online sales through the website, making it easier to make monthly reports, and information on the availability of the menu that is presented. The conclusion of this research is online sales based on website, makes it easier for consumers to see the menu that is presented and can make monthly data reports easily.

Keywords: Information Systems, RAD, sales.

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M Amir Syarifudin
Npm : 201510225235
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Hak Bebas Royalti Non- Eksklusif (*Non – Exclusive Royalty-Right*). Atas karya ilmiah saya yang berjudul :

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA KARUNIA AQIQAH KATERING

Beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak yang bebas royalti non-eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk basis data (*database*), mendistribusikan dan menampilkan/mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu permintaan ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat : Bekasi

Pada Tanggal : 04 Agustus 2020

Yang menyatakan,



M Amir Syarifudin

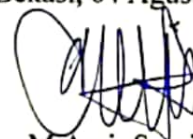
KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya memperkenankan penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak – pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

1. Kedua Orang Tua yang telah membesarkan dan mendidik penulis sebagai semangat dan motivasi terbesar dalam kehidupan anak – anaknya.
2. Irjen Pol (Purn) Drs. Bambang Karsono S.H., M.M. selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Ibu Ismaniah S.Si., M.M selaku Dekan Fakultas Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bapak Sugiyatno S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
5. Ibu Ratna Salkiawati, ST., M.Kom selaku dosen pembimbing jurusan Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
6. Bapak Kusdarnowo Hantoro, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing jurusan Teknik Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
7. Kawan – kawan Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
8. Untuk Juliman Syahreza, Biyandu, Hendrik Laitera, Aldi Faturahman, Riway Restu Islami Yudha, Alfin Randy Rumadan, Arifandy Indra Cahya, Parman Bastian, Amirul Adil Prasajo, Sandi Aditya Wibisono dan seluruh teman-teman yang telah mendukung serta membantu memberikan saran atas penulisan skripsi ini.

Bekasi, 04 Agustus 2020



M Amir Syarifudin

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian	5
1.7 Metode Penelitian	6
1.7.1 Metode pengumpulan data.....	6
1.8 Metode Pengembangan Sistem <i>RAD (Rapid Application Development)</i>	7
1.9 Sistematika Penulisan	8
 BAB II LANDASAN TEORI	 9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Definisi perancangan	11

2.3	Definisi Sistem.....	11
2.3.1	Karakteristik Sistem	11
2.4	Pengertian Sistem Informasi.....	13
2.5	Pengertian <i>Website</i>	14
2.6	Pengertian Penjualan	14
2.7	Metode Rapid Application Development (RAD).....	15
2.8	Peralatan Pendukung (<i>Tools System</i>).....	16
2.8.1	Sublime Text 3	16
2.8.2	Xampp	17
2.8.3	PHP (<i>Hyper Preprocessor</i>).....	18
2.8.4	MySQL	18
2.8.5	Basis Data (<i>Database</i>).....	19
2.9	<i>Unified Modelling Language</i> (UML)	19
2.9.1	<i>Diagram Use case</i>	20
2.9.2	<i>Diagram Activity</i>	22
2.9.3	<i>Diagram Sequence</i>	23
2.9.4	Bagan Alir/ <i>Flowmap</i>	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		27
4.1	Objek Penelitian.....	27
4.1.1	Sejarah Perusahaan	27
4.1.2	Visi dan Misi Karunia Aqiqah Katering.....	27
4.1.3	Struktur Organisasi	28
4.2	Kerangka Penelitian.....	28
4.3	Metode Pengumpulan Data.....	29
4.3.1	Metode Observasi	30
4.3.2	Metode Wawancara	30
4.3.3	Metode Kuisioner	31
4.3.4	Studi Pustaka	39
4.4	Analisi Sistem Berjalan	39
4.5	Permasalahan	40
4.6	Analisis Sistem Usulan	41
4.7	Analisis Kebutuhan Sistem.....	42

4.7.1	Perangkat Keras	42
4.7.2	Perangkat Lunak	43
BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI		44
4.1	Perancangan Sistem	44
4.2	Pemodelan Data	44
4.3	Pemodelan Proses	44
4.3.1	Diagram <i>Use case</i>	44
4.3.2	<i>Diagram Activity</i>	45
4.3.3	Diagram Sequence	53
4.3.4	<i>Diagram Class</i>	58
4.4	Pembuatan Aplikasi	59
4.4.1	Perancangan Struktur Menu	60
4.4.2	Implementasi (Hasil Tampilan Aplikasi)	63
4.5	Pengujian Sistem	71
4.5.1	<i>Black Box Testing</i>	71
BAB V PENUTUP		73
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Data Penjualan Tahun 2020	2
Tabel 1.2 Waktu Penelitian	6
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	9
Tabel 2.2 Simbol Diagram <i>Use case</i>	21
Tabel 2.3 Simbol <i>Diagram Activity</i>	22
Tabel 2.4 Sequence Diagram	23
Tabel 2.5 Flowmap	24
Tabel 3.1 Daftar pertanyaan wawancara	30
Tabel 3.2 Hasil Wawancara	30
Tabel 3.3 Kuisisioner	31
Tabel 3.4 Bobot nilai kuisisioner	32
Tabel 3.5 Interval penilaian	32
Tabel 3.6 Skor Kuisisioner	33
Tabel 3.7 Hasil responden	34
Tabel 4.1 Pengujian <i>Black Box</i>	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Diagram Hasil kuisisioner	2
Gambar 1.2 Grafik Data Penjualan	3
Gambar 2.1 <i>Structre UML</i>	20
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	28
Gambar 3.2 Kerangka Penelitian	29
Gambar 3.3 Hasil Kuisisioner.....	35
Gambar 3.4 Hasil Kuisisioner 2.....	36
Gambar 3.5 Hasil kuisisioner 3	37
Gambar 3.6 Hasil kuisisioner 4	38
Gambar 3.7 Hasil kuisisioner 5	38
Gambar 3.8 Flowmap sistem berjalan.....	39
Gambar 3.9 Analisis usulan sistem	41
Gambar 4.1 <i>Use case Diagram</i>	45
Gambar 4.2 <i>Activity diagram login Admin</i>	46
Gambar 4.3 <i>Activity diagram Mengisi form Pemesanan</i>	47
Gambar 4.4 <i>Activity diagram Konfirmasi pesanan</i>	48
Gambar 4.5 <i>Activity diagram Pilih Pembayaran</i>	49
Gambar 4.6 <i>Activity diagram Proses Pemesanan</i>	50
Gambar 4.7 <i>Activity diagram Konfirmasi Pesanan Siap</i>	51
Gambar 4.8 <i>Activity diagram Tanda Terima Pesanan/Invoice</i>	52
Gambar 4.9 <i>Activity diagram Logout</i>	53
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram login</i>	54
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram Mengisi Form Pemesanan</i>	54
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram Konfirmasi Pesanan</i>	55
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram Pilih Pembayaran</i>	56
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram Proses Pemesanan</i>	56
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram Konfirmasi Pesanan Siap</i>	57
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram Tanda Terima Pesanan/Invoice</i>	58
Gambar 4.17 <i>Class Diagram</i>	59
Gambar 4.19 Rancangan halaman <i>Login admin</i>	60

Gambar 4.20 Tampilan Utama <i>Admin</i>	60
Gambar 4.21 Rancangan halaman form pemesanan	61
Gambar 4.22 Rancangan Halaman Kontak	62
Gambar 4.23 Rancangan Halaman Menu Harga Masakan	62
Gambar 4.24 Rancangan Halaman Menu Nasi Kotak	63
Gambar 4.25 Tampilan halaman <i>Login Admin</i>	64
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Beranda <i>Admin</i>	64
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Pemesanan bayar via Transfer.....	65
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Pemesanan Bayar via <i>Cash On Delivery</i> (COD)	65
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Proses.....	66
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Siap Antar	66
Gambar 4.31 Halaman Riwayat Pemesanan	67
Gambar 4.32 Halaman Kontak <i>Admin</i>	67
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Harga satu Menu.....	68
Gambar 4.34 Halaman Harga Dua Menu.....	68
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Harga Nasi Kotak	69
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Form Penambahan <i>Admin</i>	69
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Form Pemesanan	70
Gambar 4.38 Tampilan Dari Halaman Kontak User.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Pengantar Skripsi
2. Kartu Bimbingan Skripsi