

**APLIKASI PENJUALAN BARANG VAPE PADA SKIES VAPE**  
**CILEDUG BERBASIS WEBSITE SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Komputer Program Studi TEKNIK INFORMATIKA**



**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**  
**JAKARTA**  
**2020**

**APPLICATION SALES GOODS VAPE ON SKIES VAPE**

**CILEDUG WEBSITE BASED**

**UNDERGRADUATE THESIS**

*Asked As One Of The Requirements To Obtain A Title Bachelor Of Computer*

*Science TECHNICAL INFORMATION Study Program*



**FACULTY OF ENGINEERING**

**SATYA NEGARA INDONESIA UNIVERSITY**

**JAKARTA**

**2020**

## SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ariwahyu Prasetyo

NIM : 011501503125012

Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri dan seluruh isi Skripsi menjadi tanggung jawab saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain maka saya akan mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia kena sanksi pembatalan Skripsi ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Februari 2020

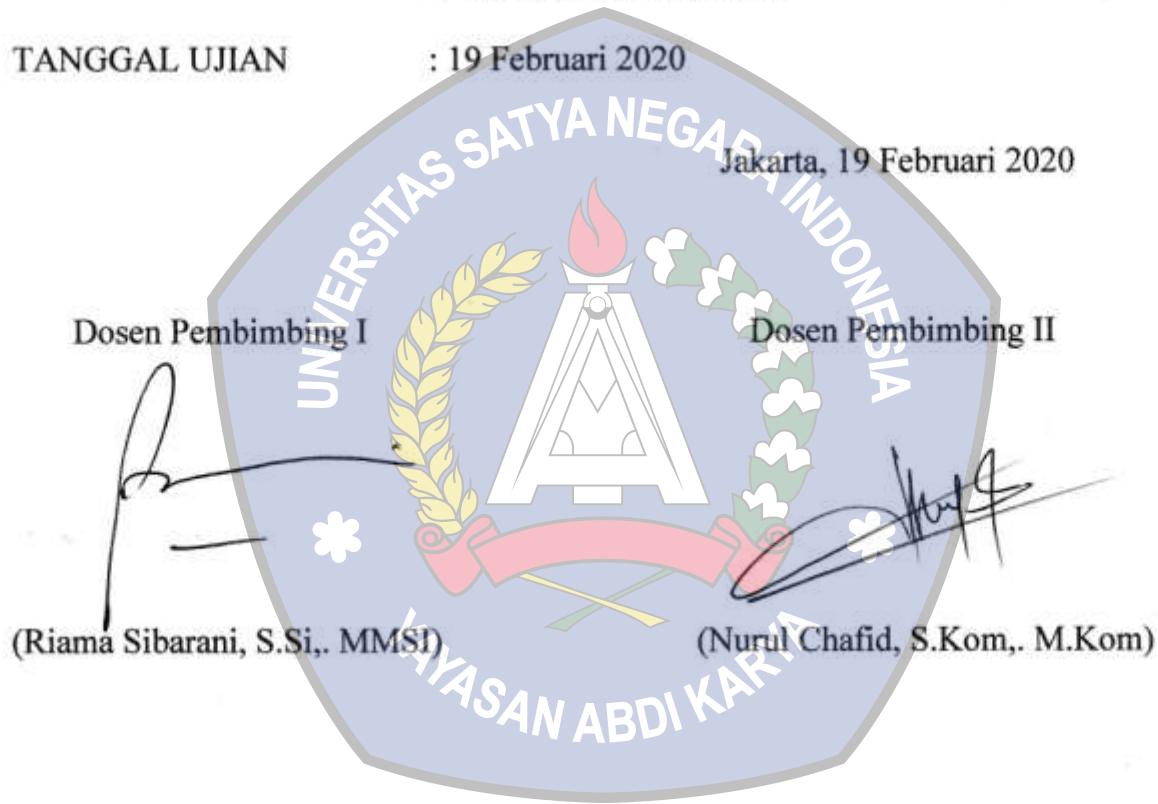


Ariwahyu Prasetyo

011501503125012

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : Ariwahyu Prasetyo  
NIM/NIRM : 011501503125012  
JURUSAN : Teknik Informasi  
KONSENTRASI : Rekayasa Perangkat Lunak  
JUDUL SKRIPSI : Aplikasi Penjualan Barang Vape Pada Skies Vape Ciledug Berbasis Website  
TANGGAL UJIAN : 19 Februari 2020



Dekan  
  
(Ir. Nurhayati, M.Si)

Ketua Program Studi  
  
(Istigomah Sumadikarta, ST., M.Kom)

## LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

### APLIKASI PENJUALAN BARANG VAPE PADA SKIES VAPE CILEDUG BERBASIS WEBSITE

OLEH :

NAMA : Ariwahyu Prasetyo

NIM : 011501503125012

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 19 Februari 2020 dan  
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima



Anggota Penguji 1

Anggota Penguji 2

(Wawan Kurniawan, S.Kom., M.Kom)

(Berlin Sitorus, S. Kom., M.Kom)

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap syukur atas keharat Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan karuniaNya saya dapat menyelesaikan Tugas laporan penelitian dengan judul “Aplikasi Penjualan Barang Vape Pada Skies Vape Ciledug Berbasis Website” dengan sebaik baiknya.

Didalam penulisan laporan penelitian ini saya mendapatkan bantuan pemikiran serta dorongan moral dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Merry L. Panjaitan, M.M., MBA Selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia
2. Ibu Ir. Nurhayati, M.Si Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia
3. Bapak Istiqomah Sumadikarta, ST., M.Kom Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika
4. Ibu Riamta Sibarani, S.Si., MM Selaku dosen pembimbing pertama
5. Bapak Nurul Chafid, S.Kom., M.Kom Selaku dosen pembimbing kedua
6. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan doa serta dukungan
7. Seluruh teman - teman fakultas teknik angkatan 2015 Universitas Satya Negara Indonesia. Berserta kekasihku tercinta Claudya Yolanda yang selalu membantu dan memberikan semangat penulis dalam mengerjakan laporan ini.

Saya menyadari bahwa dalam penulisan laporan penelitian ini banyak terdapat kekurangan karena keterbatasan pengetahuan saya tentang masalah yang saya sampaikan. Oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan. Akhirnya saya penulis laporan ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya terutama untuk saya sendiri maupun untuk siapa saja.

Jakarta, 19 Februari 2020

Ari wahyu Perasetyo



## **ABSTRAK**

Perancangan penjualan barang vape saat ini masih banyak secara manual. Oleh karena itu pengolahan data laporan penjualan masih berbentuk tulisan tangan manual. Merancang sistem penjualan barang vape yang bertujuan untuk mempermudah pegawai dalam melakukan pencatatan penjualan barang vape dan pembuatan laporan yang akan dilaporkan kepada pemilik, sehingga pekerjaan akan lebih efisien dan data yang ada pun menjadi lebih pasti. Perancangan aplikasi yaitu merencanakan pembuatan aplikasi, analisa yaitu pengumpulan kebutuhan dan informasi dalam membuat sistem, desain sistem yaitu merancang arsitektur perangkat lunak dan representasi interface, perancangan yaitu merancang struktur dan tampilan aplikasi, serta uji coba aplikasi. Semoga aplikasi ini dapat membantu para penggunanya dalam melakukan transaksi penjualan.

Kata Kunci : Perancangan, Sistem, Penjualan.

## **ABSTRAK**

The current design of vape goods sales is still a lot manually. Therefore the processing of sales report data is still in the form of manual handwriting. Design a vape goods sales system that aims to make it easier for employees to record sales of vape goods and make reports that will be reported to the owner, so that work will be more efficient and the data will become more certain. Designing an application that is planning the making of an application, analyzing the gathering of needs and information in making a system, designing a system that is designing software architecture and interface representation, designing designing the structure and appearance of applications, and testing applications. Hopefully this application can help its users in sales transactions.

## DAFTAR ISI

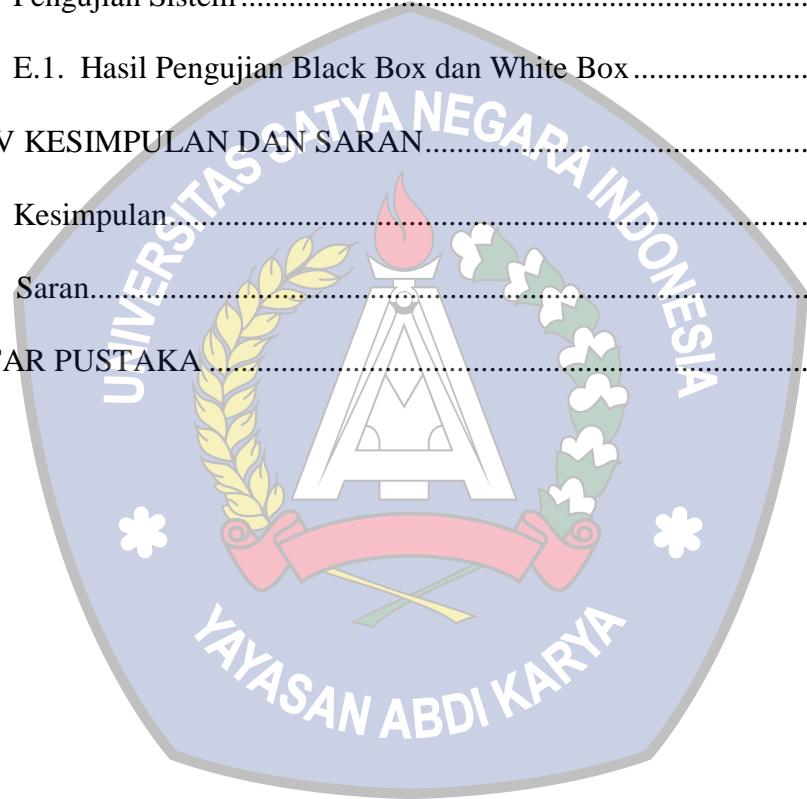
SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI .....	iiii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xiviv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B.Rumusan Masalah.....	3
C.Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
D.1. Tujuan Penelitian.....	3
D.2. Manfaat Penelitian.....	4
E. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
B. Konsep Dasar Khusus.....	8
B.1. Definisi Sistem .....	8
B.2. Konsep Dasar Informasi .....	11
B.2.a.Pengertian Informasi .....	11
B.2.b. Siklus Informasi .....	11

B.2.c. Kualitas Informasi.....	12
B.2.d. Nilai Informasi .....	13
B.3. Konsep Dasar Sistem Informasi .....	14
B.3.a. Komponen Sistem Informasi .....	15
B.3.b. Manfaat Sistem Informasi.....	16
B.3.c. Perencanaan Sistem Informasi .....	17
B.4. Metode Waterfall.....	17
B.4.a. Tahapan Metode Waterfall .....	17
B.4.b. Kelebihan Metode Waterfall.....	19
B.4.c. Kekurangan Metode Waterfall.....	19
B.5. UML	20
B.5.a. <i>Use Case Diagram</i> .....	20
B.5.b. <i>Activity Diagram</i> .....	21
B.5.c. <i>Sequence Diagram</i> .....	21
B.5.d. <i>Class Diagram</i> .....	21
B.6. Database Management System (DBMS).....	21
B.7. XAMPP.....	22
B.8. PHP.....	23
B.9. MySQL.....	24
B.10. Website.....	25
B.11. HTML.....	26
B.12. CSS.....	26

B.13.	<i>Point of Sales</i> .....	27
B.14.	<i>Domain</i> .....	28
B.14.a.	<i>Domain</i> .....	28
B.14.b.	<i>Domain Name Server (DNS)</i> .....	29
C.	Konsep Dasar Umum.....	29
C.1.	Pengertian Penjualan.....	29
C.1.a	Tujuan Penjualan .....	30
C.2.	Pengertian Web.....	30
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....		32
A.	Waktu dan Tempat Penelitian .....	32
B.	Tahapan-Tahapan Penelitian .....	32
B.1.	Studi Pustaka.....	32
B.2.	Wawancara.....	32
B.3.	Observasi.....	32
C.	Sistem Yang Sedang Berjalan.....	33
C.1.	Identifikasi <i>Usecase Diagram</i> .....	34
C.2.	Sistem Usulan .....	35
C.2.a	Identifikasi Usecase Diagram.....	36
D.	Perancangan Layar.....	37
D.1.	Desain Antarmuka .....	37
D.1.a.	Halaman Login.....	37
D.1.b.	Halaman Menu.....	38
D.1.c.	Halaman Lihat Produk .....	38

D.1.d. Halaman Order.....	39
D.1.e. Halaman Transaksi.....	39
E. Kerangka Berpikir .....	40
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Analisa Masalah.....	41
B. Rancangan Sistem.....	42
B.1. Activity Diagram .....	42
B.1.a. Activity Diagram Login .....	42
B.1.b. Activity Diagram Lihat Produk .....	43
B.1.c. Activity Diagram Order Produk.....	44
B.1.d. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran .....	45
B.2. Class Diagram.....	46
B.3. Sequence Diagram .....	47
B.3.a. Sequence Diagram Login Pembeli/Kasir .....	47
B.3.b. Sequence Diagram Lihat Produk .....	48
B.3.c. Sequence Diagram Order Produk.....	49
B.3.d. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran .....	50
C. Tampilan Aplikasi .....	51
C.1. Tampilan Halaman Login .....	51
C.2. Tampilan Halaman Menu .....	52
C.3. Tampilan Halaman Lihat Produk .....	53
C.4. Tampilan Halaman Orders.....	53
C.5. Tampilan Halaman Transaksi.....	54

D. Struktur Data.....	54
D.1. Struktur Data.....	55
D.1.a. Tabel Kasir .....	55
D.1.c. Tabel Pembeli.....	55
D.1.d. Tabael Barang .....	55
D.1.e. Tabael Transaksi .....	55
E. Pengujian Sistem .....	56
E.1. Hasil Pengujian Black Box dan White Box .....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sistem Berjalan.....	33
Gambar 2. Sistem Usulan.....	35
Gambar 3. Desain Antarmuka Halaman Login.....	37
Gambar 4. Desain Antarmuka Halaman Menu.....	38
Gambar 5. Desain antarmuka halaman Lihat Produk.....	38
Gambar 6. Desain antarmuka Halaman Order.....	39
Gambar 7. Desain antarmuka halaman Transaksi.....	39
Gambar 8. Kerangka berfikir.....	40
Gambar 9. Activity Diagram Login.....	42
Gambar 10. Activity Diagram Lihat Produk.....	43
Gambar 11. Acitivity Diagram Order Produk.....	44
Gambar 12. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	45
Gambar 13. Class Diagram.....	46
Gambar 13. Sequence Diagram Login Pembeli/ Kasir.....	47
Gambar 14. Sequence Diagram Lihat Produk.....	48
Gambar 15. Sequence Diagram Order Produk.....	49
Gambar 16. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	50
Gambar 17. Tampilan Halaman Login.....	51
Gambar 18. Tampilan Halaman Menu.....	52
Gambar 19. Tampilan Halaman Lihat Produk.....	53
Gambar 20. Tampilan Halaman Order.....	53
Gambar 21. Tampilan Halaman Transaksi.....	54

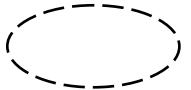
## DAFTAR TABEL

Table 1. Use case Sistem Berjalan Datang Ke Toko.....	34
Table 2. Use Case Sistem Berjalan Melihat Produk.....	34
Table 3. Use case Sistem Berjalan Memesan Produk.....	34
Table 4. Use case Sistem Berjalan Hasil Pembayaran.....	34
Table 5. Use Case Diagram Login.....	36
Table 6. Use Case Diagram Lihat Produk.....	36
Table 7. Use Case Diagram Order Produk.....	36
Table 8. Use Case Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	36
Table 9. Data Penjualan.....	41
Table 10. Struktur Data.....	54
Table 11. Kasir.....	55
Table 12. Pembeli.....	55
Table 13. Barang.....	55
Table 14. Transaksi.....	55
Table 15. Hasil Pengujian Black Box dan White Box.....	56

## DAFTAR SIMBOL

### A. Simbol *Use case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Digunakan untuk sebagai pengguna atau user.
2.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).
3.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4.		<i>Extend</i>	Menspesifikasi bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
5.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur

			bagi suatu aktor.
6.		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerjasama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).

### B. Simbol Activity Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Initial Node</i>	Titik awal untuk memulai suatu aktivitas.
2.		<i>Activity Final Node</i>	Titik akhir untuk mengakhiri aktivitas.
3.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain.
4.		<i>Extend</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
5.		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan.
6.		<i>Fork Node/Join</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

### C. Class Diagram

No.	Simbol	Fungsi
1	<p>Class Attribute Operation</p>	<p>1. <i>Class Name</i>          2. <i>Attribute</i> adalah properti dari sebuah class. <i>Attribute</i> ini melukiskan batas nilai yang mungkin ada pada objek dari <i>class</i>. Sebuah <i>class</i> mungkin mempunyai nol atau lebih <i>attribute</i>.          3. <i>Operation</i> adalah sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah <i>class</i> atau yang anda (<i>class</i> yang lain) dapat lakukan untuk sebuah <i>class</i>.</p>
2	<p>Asosiasi</p>	Dapat diartikan sebagai relasi. Digambarkan sebagai garis lurus antara dua kelas. Namun tidak berarti bahwa kelas satu memiliki kelas yang lain, tetapi kelas yang lain dapat berelasi juga dengan kelas yang sama.
3		<i>Cardinality</i> atau <i>multiplicity</i> adalah simbol yang menunjukkan jumlah keterhubungan dari satu kelas dengan kelas lainnya.

### D. Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
Aktor  Nama aktor Atau  tanpa waktu aktif	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
Garis hidup/lifeline 	Menyatakan kehidupan suatu objek.
Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan