



**RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI
PENJUALAN VOUCHER BERBASIS WEB
PADA PT WINNER INTERACTIVE**

FATHUROHMAN

41811110170

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA

2013



**RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI
PENJUALAN VOUCHER BERBASIS WEB
PADA PT WINNER INTERACTIVE**

Laporan Tugas Akhir
Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer

Oleh :
FATHUROHMAN
41811110170

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA

2013

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fathurohman

Nim : 41811110170

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Sistem Informasi

Judul : **RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI
PENJUALAN VOUCHER BERBASIS WEB
PADA PT WINNER INTERACTIVE**

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir saya adalah hasil sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, October 2013

Penulis  
Fathurohman

LEMBAR PENGESAHAN


Nama Mahasiswa : Fathurohman
NIM : 41811110170
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : **RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI
PENJUALAN VOUCHER BERBASIS WEB
PADA PT WINNER INTERACTIVE**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN
JAKARTA, 17 Oktober 2013


Menyetujui,


Sudirman, S.Kom, M.Kom
Pembimbing

Mengetahui,


Bagus Priambodo ST, M.TI
Koord Tugas Akhir Sistem Informasi

Mengesahkan,


Nur Ani, ST, MMSI.
KaProdi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan kepada ALLAH SWT atas segala rahmat dan nikmat-Nya, dan shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Voucher Berbasis web Pada PT.Winner Interactive” yang merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan Strata satu (S1) pada Universitas Mercu Buana.

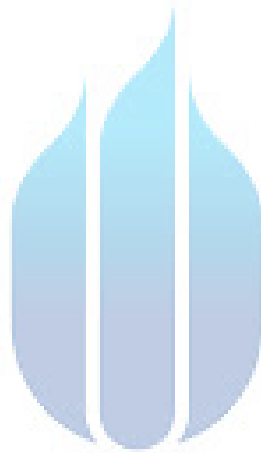
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Namun demikian, penulis berusaha agar penyusunan skripsi ini tetap memenuhi syarat sebagai karya tulis yang bersifat ilmiah.

Pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan serta petunjuk, sehingga penulisan ini dapat di selesaikan.,Ucapan terima kasih dan penghargaan sebesar - besarnya penulis tujukan kepada:

1. Ibu Aminah sebagai orang tua tercinta yang telah banyak memberikan dukungan moril dan materil atas penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak Sudirman, S.kom, M.kom selaku Dosen Pembimbing penulis. Yang telah banyak memberikan nasehat, motivasi, petunjuk dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nur Ani, ST, MMSI. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Kakak dan adikku dan juga Eni terima kasih kalian selalu setia ikhlas dan sabar memberikan dukungan dan menemani dalam proses skripsi ini

5. Project Coordinator IT Kwek Rizal Wu yang telah mengizinkan saya untuk melaksanakan tugas akhir di PT. Winner Interactive.
6. Rekan – rekan dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan sata persatu yang memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.

Penulis pun menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat Penulis harapkan demi mencapai hasil yang lebih baik.



Jakarta, 2013

Penulis

Fathurohman

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode pengumpulan data.....	5
1.5.2 Metode rancangan sistem	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 E-Commerce	9
2.1.1 Pengertian E-Commerce.....	9
2.1.2 Faktor sukses dalam <i>e-commerce</i>	10
2.2 Teori Sistem Informasi	11
2.2.1 Pengertian Dasar Sistem.....	11
2.2.2 Pengertian Dasar Informasi	13
2.2.3 Pengertian Sistem Informasi.....	15
2.3 Metode Waterfall	16
2.4. Analisa Dan Pemodelan Berorientasi Objek	18
2.4.1 Unified Modeling Language (UML)	19
2.4.2 Diagram UML	19

a. Use Case Diagram	22
b. Sequence Diagram	25
c. Activity Diagram	26
d. Class Diagram.....	28
2.5 Sistem Penjualan	29
2.6 Konsep Aplikasi Sistem dan Database	30
2.5.1. Internet.....	30
2.5.2 World Wide Web (WWW)	30
2.5.3 <i>Browser</i>	31
2.5.4 Basis Data (<i>Data Base</i>).....	31
2.5.5. Jquery.....	32
2.5.6 PHP (<i>PHP Hypertext Preprocessor</i>).....	33
2.5.7 HTML (<i>Hypertext Mark Language</i>).....	34
2.5.8 XAMPP	35
2.5.9 MySQL	35

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Tinjauan Organisasi.....	39
3.1.1 Sejarah Organisasi	39
3.1.1 Struktur Organisasi.....	40
3.2 Analisa Sistem Berjalan.....	43
3.2.1 Use Case Analisa Sistem Berjalan.....	43
3.2.2 Activity Diagram Analisa Sistem Berjalan.....	48
3.3 Analisa Sistem Usulan.....	50
3.3.1 Use Case Analisa Sistem Usulan.....	50
3.3.2 Activity Diagram Analisa Sistem yang Diusulkan.....	54
a. Activity Diagram Registrasi.....	54
b. Activity Diagram Login	55
c. Activity Diagram Penjualan	56
d. Activity Diagram My History Order.....	57
e. Activity Diagram Cek Keranjang Belanja.....	58
f. Activity Diagram Mengelola Data Customer	59

g. Activity Diagram Mengelola Data Product.....	60
h. Activity Diagram Membuat Laporan.....	61
i. Activity Diagram Edit News / Event	62
3.3.3 Squence Diagram Analisa yang Diusulkan	63
a. Squence Diagram Registrasi	63
b. Squence Diagram Penjualan	64
c. Squence Diagram My History Order.....	65
d. Squence Diagram Cek Keranjang Belanja.....	66
e. Squence Diagram Kelola Data Customer.....	67
f. Squence Diagram Kelola Product.....	68
g. Squence Diagram Laporan Penjualan	69
3.3.4 Class Diagram.....	70
3.3.5 Spesifikasi Basis Data	71
3.4 Rancangan Layar	76

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi.....	85
4.2 Implementasi Antar Muka Basis Data.....	85
4.2.1 Tampilan Tabel User Pada Database Penjualan_wi.....	86
4.2.2 Tampilan Tabel Product Pada Database Penjualan_wi	86
4.2.3 Tampilan Tabel Orders Pada Database Penjualan_wi.....	87
4.2.4 Tampilan Tabel Orders_item database Penjualan_wi	88
4.2.5 Tampilan Tabel Status Database Penjualan_wi.....	88
4.2.6 Tampilan Tabel News Pada Database Penjualan_wi	89
4.2.7 Tampilan Tabel Event Pada Database Penjualan_wi	89
4.2.8 Tampilan Tabel Company Pada Database Penjualan_wi	90
4.2.9 Tampilan Tabel City Pada Database Penjualan_wi.....	90
4.3 Implementasi Antar Muka Aplikasi	91
4.3.1 Implementasi Antar Muka Aplikasi Register	91
4.3.2 Implementasi Antar Muka Aplikasi login.....	91
4.3.3 Implementasi Antar Muka Aplikasi My Profile	92

4.3.4 Implementasi Antar Muka Aplikasi Home	92
4.3.5 Implementasi Antar Muka Aplikasi News.....	93
4.3.6 Implementasi Antar Muka Aplikasi Event.....	93
4.3.7 Implementasi Antar Muka Aplikasi Product.....	94
4.3.8 Implementasi Antar Muka Aplikasi My Cart.....	94
4.3.9 Implementasi Antar Muka Aplikasi Billing Info	95
4.3.10 Implementasi Antar Muka Aplikasi My History Order.....	95
4.3.11 Implementasi Antar Muka Aplikasi Your Purchase.....	96
4.3.12 Implementasi Antar Muka Aplikasi login Admin.....	96
4.3.13 Implementasi Antar Muka Aplikasi Home (Admin).....	97
4.3.14 Implementasi Antar Muka Aplikasi User Admin	97
4.3.15 Implementasi Antar Muka Aplikasi Edit User(Admin).....	98
4.3.16 Implementasi Antar Muka Aplikasi Event Admin.....	98
4.3.17 Implementasi Antar Muka Aplikasi Edit Event (Admin)	99
4.3.18 Implementasi Antar Muka Aplikasi Product (Admin)	99
4.3.19 Implementasi Antar Muka Aplikasi Edit Product (Admin) .	100
4.3.20 Implementasi Antar Muka Aplikasi News (Admin)	100
4.3.21 Implementasi Antar Muka Aplikasi Edit News(Admin)	101
4.3.22 Implementasi Antar Muka Aplikasi Report (Admin).....	101
4.3.23 Implementasi Antar Muka Aplikasi Print Report (Admin)..	102
4.4 Metode Pengujian	102
4.5 Lingkungan Pengujian.....	103
4.6 Skenario Pengujian.....	103
4.7 Analisa Hasil Pengujian.....	107

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	109
5.1 Saran.....	110

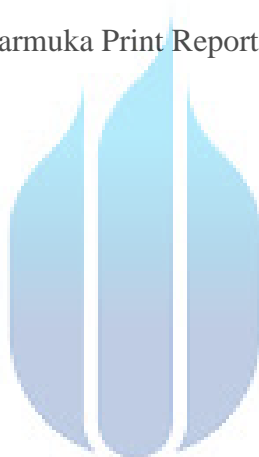
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Waterfall	16
Gambar 2.2 Contoh Use case <i>e-commerce</i>	24
Gambar 2.3 Contoh Sequence Diagram.....	25
Gambar 2.4 Contoh Activity Diagram.....	27
Gambar 25 Contoh Class Diagram	29
Gambar 3.1 Struktur Organsasi.....	40
Gambar 3.2 Usecase Request Voucher Sistem yang sedang berjalan	43
Gambar 3.3 Activity Diagram Request Voucher yang sedang berjalan	48
Gambar 3.4 UseCase Diagram Penjualan Yang Diusulkan	50
Gambar 3.5 Activity Diagram Registrasi.....	54
Gambar 3.6 Activity Diagram Login	55
Gambar 3.7 Activity Diagram Penjualan (Pemesanan Online)	56
Gambar 3.8 Activity Diagram My History Order.....	57
Gambar 3.9 Activity Diagram Cek Cart	58
Gambar 3.10 Activity Diagram Mengelola Data Customer.....	59
Gambar 3.11 Activity Diagram Mengelola Data Product.....	60
Gambar 3.12 Activity Diagram Membuat Laporan	61
Gambar 3.13 Activity Diagram Edit News / Event.....	62
Gambar 3.14 Sequence Diagram Registrasi Yang Diusulkan	62
Gambar 3.15 Sequence Diagram Penjualan Yang Diusulkan.....	63
Gambar 3.16 Sequence Diagram My History Order.....	64
Gambar 3.17 Sequence Diagram Cek Cart Yang Diusulkan	65
Gambar 3.18 Sequence Diagram Kelola Customer Yang Diusulkan	66

Gambar 3.19 Sequence Diagram Kelola Product Yang Diusulkan	67
Gambar 3.20 Sequence Diagram Laporan Penjualan Yang Diusulkan	68
Gambar 3.21 Class Diagram	69
Gambar 3.22 Rancangan Layar Register	76
Gambar 3.23 Rancangan Layar Login	76
Gambar 3.24 Rancangan Layar My Profile	77
Gambar 3.25 Rancangan Layar Home	77
Gambar 3.26 Rancangan Layar News.....	78
Gambar 3.27 Rancangan Layar Event	78
Gambar 3.28 Rancangan Layar Product	79
Gambar 3.29 Rancangan Official.....	79
Gambar 3.30 Rancangan Layar My Cart	80
Gambar 3.31 Rancangan Layar Billing Info.....	80
Gambar 3.32 Rancangan Layar My History Order.....	81
Gambar 3.33 Rancangan Layar Your Purchase	81
Gambar 3.34 Rancangan Layar Login Admin	82
Gambar 3.35 Rancangan Layar Edit Form User (Admin).....	82
Gambar 3.36 Rancangan Layar Edit Form Event (Admin)	83
Gambar 3.37 Rancangan Layar Edit Form Product (Admin)	83
Gambar 3.38 Rancangan Layar Edit Form News (Admin).....	84
Gambar 3.39 Rancangan Layar Report.....	84

Gambar 4.1 Tampilan Awal Database Penjualan_wi	85
Gambar 4.2 Tampilan Tabel User Pada Database Penjualan_wi.....	86
Gambar 4.3 Tampilan Tabel Product Pada Database Penjualan_wi.....	87
Gambar 4.4 Tampilan Tabel Orders Pada Database Penjualan_wi	87
Gambar 4.5 Tampilan Tabel Orders_item Pada Database Penjualan_wi .	88
Gambar 4.6 Tampilan Tabel Status Pada Database Penjualan_wi	88
Gambar 4.7 Tampilan Tabel News Pada Database Penjualan_wi.....	89
Gambar 4.8 Tampilan Tabel Event Pada Database Penjualan_wi.....	89
Gambar 4.9 Tampilan Tabel Company Pada Database Penjualan_wi.....	90
Gambar 4.10 Tampilan Tabel City Pada Database Penjualan_wi	90
Gambar 4.11 Tampilan Antarmuka Register	91
Gambar 4.12 Tampilan Antarmuka Login.....	91
Gambar 4.13 Tampilan Antarmuka My Profile	92
Gambar 4.14 Tampilan Antarmuka Home.....	92
Gambar 4.15 Tampilan Antarmuka News	93
Gambar 4.16 Tampilan Antarmuka Event	93
Gambar 4.17 Tampilan Antarmuka Product.....	94
Gambar 4.18 Tampilan Antarmuka My Cart	94
Gambar 4.19 Tampilan Antarmuka Billing Info.....	95
Gambar 4.20 Tampilan Antarmuka My History Order.....	95
Gambar 4.21 Tampilan Antarmuka Your Purchase.....	96
Gambar 4.22 Tampilan Antarmuka Login Admin.....	96
Gambar 4.23 Tampilan Antarmuka Home (Admin).....	97
Gambar 4.24 Tampilan Antarmuka User (Admin)	97

Gambar 4.25 Tampilan Antarmuka Edit User (Admin).....	98
Gambar 4.26 Tampilan Antarmuka Event (Admin)	98
Gambar 4.27 Tampilan Antarmuka Edit Event (Admin).....	99
Gambar 4.28 Tampilan Antarmuka Product (Admin)	99
Gambar 4.29 Tampilan Antarmuka Edit Product(Admin).....	100
Gambar 4.30 Tampilan Antarmuka News (Admin).....	100
Gambar 4.31 Tampilan Antarmuka Edit News (Admin).....	101
Gambar 4.32 Tampilan Antarmuka Report (Admin)	101
Gambar 4.33 Tampilan Antarmuka Print Report(Admin)	102

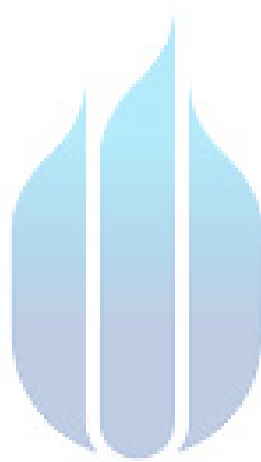


UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keterangan Simbol Diagram UML.....	21
Tabel 2.2 Daftar Simbol Use Case.....	23
Tabel 2.3 Daftar Simbol Sequence Diagram.....	24
Tabel 2.4 Daftar Simbol Activity Diagram.....	26
Tabel 2.5 Daftar Simbol Class Diagram	27
Tabel 3. 1 Keterangan Use Case Melakukan Proses Request	43
Tabel 3. 2 Keterangan Use Case Terima request.....	44
Tabel 3. 3 Keterangan Use Case Melakukan Cek Voucher.....	44
Tabel 3. 4 Keterangan Use Case Melakukan konfirmasi	45
Tabel 3. 5 Keterangan Use Case Melakukan konfirmasi.....	45
Tabel 3. 6 Keterangan Use Case Melakukan pembayaran	46
Tabel 3. 7 Keterangan Use Case Melakukan cek pembayaran.....	46
Tabel 3. 8 Keterangan Use Case Melakukan pengiriman voucher.....	47
Tabel 3. 9 Keterangan Use Case Laporan Penjualan	47
Tabel 3. 10 Keterangan Use Case Melakukan pengiriman voucher	47
Tabel 3. 11 Keterangan Activity Diagram Request Voucher berjalan	48
Tabel 3. 12 Keterangan Use Case Diagram penjualan Yang diusulkan	50
Tabel 3. 13 Keterangan Use Case Diagram Memilih Voucher Yang diusulkan	51
Tabel 3. 14 Keterangan Use Case Diagram My History Order.....	51
Tabel 3.15 Keterangan Use Case Mengecek Keranjang Belanja	52
Tabel 3.16 Keterangan Use Case Diagram Mengelola Product	52
Tabel 3.17 Keterangan Use Case Diagram Mengelola Data Customer	53
Tabel 3.18 Keterangan Use Case Diagram Mengelola Laporan.....	53
Tabel 3.19 Keterangan Activity Diagram Registrasi.....	54
Tabel 3. 20 Keterangan Activity Diagram Login	55
Tabel 3. 21 Keterangan Activity Diagram Penjualan.....	56
Tabel 3. 22 Keterangan Activity Diagram My History Order.....	57
Tabel 3. 23 Keterangan Activity Diagram Cek Keranjang Belanja	58
Tabel 3. 24 Keterangan Activity Diagram Mengelola Data Customer.....	59
Tabel 3.25 Keterangan Activity Diagram Mengelola Data Product	60

Tabel 3.26 Keterangan Activity Diagram Membuat Laporan	61
Tabel 3.27 Skenario Activity Diagram Edit News / Event	62
Tabel 3.28 Keterangan Sequence Diagram Registrasi Yang Diusulkan.....	63
Tabel 3.29 Keterangan Sequence Diagram Penjualan (pemesanan online)	64
Tabel 3.30 Keterangan Sequence Diagram My History Order	65
Tabel 3. 31 Keterangan Diagram Cek Cart Yang Diusulkan	66
Tabel 3. 32 Keterangan Sequence Diagram Kelola Customer	67
Tabel 3. 33 Keterangan Diagram Kelola Product	68
Tabel 3. 34 Keterangan Diagram Laporan Penjualan Yang Diusulkan	69
Tabel 4.1 Skenario Pengujian	103



UNIVERSITAS
MERCU BUANA