



**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA HEWANI DAN
SEAFOOD BERBASIS WEB PADA PUSAT PERBELANJAAN
PASAR SAKA SELABUNG KAB OKU SELATAN**

SKRIPSI

CHAESAR BRUSTHINE RAHLIAN

2020.21.0109

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI**

2024

**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA HEWANI DAN
SEAFOOD BERBASIS WEB PADA PUSAT PERBELANJAAN
PASAR SAKA SELABUNG KAB OKU SELATAN**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan
Pendidikan Program Strata-I Pada
Program Studi Sistem Infoemasi**

Oleh:

CHAESAR BRUSTHINE RAHLIAN

2020.21.0109

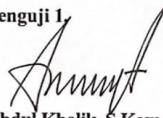
**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI

Pada hari Selasa tanggal 24 bulan Januari tahun 2024 telah dilaksanakan ujian sidang skripsi oleh Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

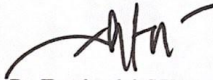
Palembang, 24 Januari 2024

Penguji 1,



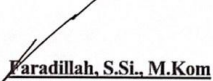
Abdul Kholik, S.Kom., M.Cs
NIK: 2021.01.0303

Penguji 2,



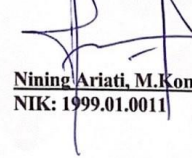
Dr. Terttiaavini, S.Kom., M.Kom
NIK: 2011.01.0082

Penguji 3,



Faradillah, S.Si., M.Kom
NIK: 2013.01.0018

Mengetahui,
Ka. Prodi Sistem Informasi



Nining Ariati, M.Kom
NIK: 1999.01.0011

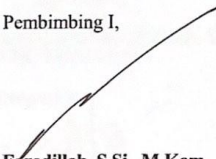
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA HEWANI DAN SEAFOOD
BERBASIS WEB PADA PUSAT PERBELANJAAN PASAR SAKA
SELABUNG KAB OKU SELATAN**

Oleh :

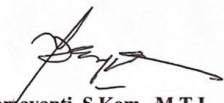
Chaesar Brusthine Rahlian
2020.21.0109

Pembimbing I,


Faradillah, S.Si., M.Kom
NIK: 2013.01.0018

Palembang, 16 Februari 2024


Pembimbing II,


Dhanavanti, S.Kom., M.T.I
NIK: 2002.01.0060

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Sains

FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN SAINS


Rudi Heriansyah, S.T., M.Eng. Ph.D
NIK: 2022.01.0315



**SURAT KETERANGAN SIAP SIDANG SKRIPSI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FASILKOM UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI**

Kami yang bertanda tangan dibawah ini, menerangkan bahwa :

Nama : Chaesar Brusthine Rahlia

NPM : 2020210109

Judul Skripsi : Sistem Informasi Pengelolaan Data Distribusi Ayam Dan Seafood
Berbasis Web Pada Pusat Perbelanjaan Kab Oku Selatan

Mahasiswa yang namanya tercantum diatas, telah selesai melakukan penulisan SKRIPSI dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk mengikuti Sidang SKRIPSI.

Palembang, 2 Januari 2024

Pembimbing I,

Faradillah, S.Si.,M.Kom
NIK. 2013.01.0018

Pembimbing II,

Dhamayanti, S.Kom.,M.T.I
NIK. 2002.02.0060

Menyetujui
Kaprosdi Sistem Informasi

Nining Ariati, M.Kom
NIK. 1999.01.0011

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

**“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda.
Cuma sekiranya kalau teman-teman merasa gagal dalam mencapai
mimpi, jangan khawatir mimpi-mimpi lain bisa diciptakan”
(Windah Basudara)**

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini saya persembahkan:

Pertama, untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan bertahan hingga saat ini
dapat menyelesaikan perkuliahan

Kedua, untuk ibunda tercinta Helyunis dan ayah Andre Afrizal yang senantiasa
memberikan doa dan support yang sangat luar biasa dan adik-adik saya yang
selalu memberi dukungan dan motivasi

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena akhirnya penelitian ini bisa terselesaikan dengan baik tepat pada waktunya.

Penelitian yang peneliti buat dengan judul Sistem Informasi Pengelolaan Data Hewani dan *Seafood* Berbasis Web Pada Pusat Perbelanjaan Kab OKU Selatan. Dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Sistem Informasi.

Tidak lupa peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan yang diberikan selama penyusunan laporan skripsi ini kepada :

1. Bapak Dr. H. Marzuki Alie, S.E., M.M selaku rektor Universitas Indo Global Mandiri
2. Bapak Rudi Heriansyah, S.T., M. Eng. Ph.D. sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indo Global Mandiri.
3. Ibu Nining Ariati, S.Kom.,M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Faradillah, S.Si., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I.
5. Ibu Dhamayanti, S.Kom., M.T.I selaku Dosen Pembimbing II.
6. Ibu Nining Ariati, S.Kom.,M.Kom sebagai Dosen Pembimbing Akademik Universitas Indo Global Mandiri
7. Ibu Helyunis selaku Pemilik Tempat Di Pusat Perbelanjaan Pada Kab OKU Selatan

Peneliti menyadari bahwa penyusunan proposal skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, karenanya peneliti mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun agar dapat digunakan demi perbaikan penelitian ini nantinya. Peneliti juga berharap agar penelitian ini akan memberikan banyak manfaat bagi yang membacanya.

Peneliti,

Chaesar Brushthine Rahlian

ABSTRAK

**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA HEWANI DAN
SEAFOOD BERBASIS WEB PADA PUSAT PERBELANJAAN
PASAR SAKA SELABUNG KABUPATEN OKU SELATAN**

Sistem informasi pengolahan data hewani dan *seafood* pada pusat perbelanjaan pasar saka selabung Kabupaten OKU Selatan adalah sistem yang berguna untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam pengolahan data distribusi dan berorientasi pada ketersediaan produk meliputi hewani dan *seafood*. Mempermudah pelanggan dalam memeriksa ketersediaan hewani dan *seafood* pada pusat perbelanjaan. Pada penelitian ini aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *database MySQL*. Metode perancangan sistem menggunakan metode *Waterfall*.

Dalam penelitian ini penulis membuat sistem dengan menggunakan *Flowchart*, *Unified Modeling Language* (UML) antara lain *usecase diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. Hasil yang dicapai adalah rancangan Sistem informasi pengolahan data hewani dan *seafood* pada pusat perbelanjaan pasar saka selabung Kabupaten OKU Selatan. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah aplikasi pengolahan data hewani dan *seafood* pada pusat perbelanjaan pasar saka selabung Kabupaten OKU Selatan.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Pengolahan, Data, Aplikasi, *Website*, Metode *Prototype* dan Pusat Perbelanjaan.

ABSTRACT

WEB-BASED ANIMAL AND SEAFOOD DATA MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM AT SAKA SELABUNG MARKET SHOPPING CENTER, SOUTH OKU DISTRICT

The information system for processing animal and seafood data at the world center of the Saka Selabung market, South OKU Regency is a system that is useful for increasing efficiency and effectiveness in data distribution processing and is oriented towards the availability of products including animal and seafood. Making it easier for customers to check the availability of animal and seafood in the center of the world. In this research, the application built is a website-based application using the PHP programming language and using a MySQL database. The system design method uses the Waterfall method.

In this research the author created a system using Flowcharts, Unified Modeling Language (UML), including usecase diagrams, activity diagrams and class diagrams. The results achieved are a plan for an information system for processing animal and seafood data at the Saka Selabung market center, South OKU Regency. The conclusion that can be drawn from this research is the application of animal and seafood data processing in the world center of the Saka Selabung market, South OKU Regency.

Keywords: Information Systems, Processing, Data, Applications, Websites, Prototype Methods and Shopping Centers.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM	i
LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI	ii
LEBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR SIAP SIDANG PROPOSAL	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Ruang Lingkup.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Teori Umum	6
2.1.1 Sistem Informasi	6
2.1.2 Pengelolaan Data.....	6
2.1.3 Website.....	8
2.1.4 Pusat Perbelanjaan/Swalayan	9
2.2 Teori Khusus	10
2.2.1 Methode Prototype	10
2.2.2 Black Box Testing	12
2.2.3 PHP (Hypertext Preprocessor)	12

2.2.4 <i>MYSQL</i>	12
2.2.5 Flowchart.....	13
2.2.6 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	14
2.3 Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Tahapan Penelitian	21
3.1.1 Identifikasi dan Perumusan Masalah.....	21
3.1.2 Studi Pustaka	22
3.1.3 Pengumpulan Kebutuhan	22
3.2 Metode <i>Prototype</i>	23
3.2.1 <i>Quick Plan</i>	25
3.2.2 Kebutuhan Fungsional.....	25
3.2.3 Kebutuhan Non Fungsional.....	26
3.2.4 Modeling <i>Quick Design</i>	27
3.2.5 Definisi Aktor.....	27
3.3 Flowchart Sistem Berjalan	27
3.4 Usecase Diagram.....	30
3.4.1 Seknario <i>Usecase</i>	31
3.5 Activity Diagram.....	41
3.6 Class Diagram	49
3.7 Kamus Data	50
3.8 Perancangan Antarmuka	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Hasil (<i>Coding</i>)	64
4.2 Pembahasan Hasil Implementasi.....	64
4.2.1 Perancangan Halaman Admin	64
4.2.2 Kasir.....	73
4.2.3 Perancangan Halaman Pemilik.....	77
4.2.4 Tampilan Halaman Konsumen.....	80
4.3 Pengujian <i>Blackbox</i> Testing	81
4.3.1 Kesimpulan <i>Blackbox</i>	86
BAB V KESIMPULAN.....	87

5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	13
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Use Case</i>	15
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 2.4 Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	17
Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3.1 Hadiah Pembeli	23
Tabel 3.2 Kebutuhan Fungsional	25
Tabel 3.3 Definisi Aktor	27
Tabel 3.4 Skenario <i>Use Case Login</i>	31
Tabel 3.5 Skenario Laporan Penjualan	32
Tabel 3.6 Skenario Laporan Pembelian	33
Tabel 3.7 Skenario Laporan Persediaan.....	33
Tabel 3.8 Skenario Tambah Hadiah.....	34
Tabel 3.9 Skenario Edit Hadiah	34
Tabel 3.10 Skenario Hapus Hadiah.....	35
Tabel 3.11 Skenario Tambah Data Barang	36
Tabel 3.12 Skenario Edit Data Barang.....	36
Tabel 3.13 Skenario Kelola Persediaan Barang	37
Tabel 3.14 Skenario Kelola Penjualan	37
Tabel 3.15 Skenario Kelola Pembelian.....	38
Tabel 3.16 Skenario Tambah Data Pegawai	38
Tabel 3.17 Skenario Edit Data Pegawai.....	39
Tabel 3.18 Skenario Hapus Data Pegawai	40
Tabel 3.19 Skenario Pembelian	40
Tabel 3.20 Skenario Kelola Pembelian.....	41
Tabel 3.21 Tabel Pegawai	51
Tabel 3.22 Tabel Role	51
Tabel 3.23 Tabel Barang	52
Tabel 3.24 Tabel Transaksi	52
Tabel 3.25 Tabel User	53

Tabel 3.26 Tabel Detail Transaksi	54
Tabel 3.27 Tabel Hadiah	54
Tabel 4.1 Pengujian Admin.....	81
Tabel 4.2 Pengujian Sistem Menu Kasir.....	84
Tabel 4.3 Pengujian Sistem Menu Pemilik	85
Tabel 4.4 Tabel Pengujian Sistem Konsumen	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Prototype</i>	10
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	21
Gambar 3.2 Metode <i>Prototype</i>	24
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Sistem Berjalan	30
Gambar 3.4 <i>Use Case Diagram</i>	31
Gambar 3.5 Diagram Aktifitas Login	42
Gambar 3.6 Diagram Aktifitas Laporan Transaksi	43
Gambar 3.7 Diagram Aktifitas Kelola Data Barang	44
Gambar 3.8 Diagram Aktifitas Kelola Data Pegawai	45
Gambar 3.9 Diagram Aktifitas Kelola Data Hadiah	46
Gambar 3.10 Diagram Aktifitas Kelola Penjualan	47
Gambar 3.11 Diagram Aktifitas Pembelian	48
Gambar 3.12 Diagram Aktifitas Cek Data Pembelian	49
Gambar 3.13 <i>Class Diagram</i> Aplikasi <i>Seafood</i>	50
Gambar 3.14 Antarmuka Halaman Login	55
Gambar 3.15 Antarmuka Halaman Barang	56
Gambar 3.16 Antarmuka Input Barang	56
Gambar 3.17 Antarmuka Halaman Hadiah	57
Gambar 3.18 Antar Muka Input Hadiah	57
Gambar 3.19 AntarMuka Pembelian Supplier	58
Gambar 3.20 AntarMuka Halaman Input Persediaan Barang	58
Gambar 3.21 AntarMuka Halaman Penjualan Barang	59
Gambar 3.22 AntarMuka Halaman Detail Penjualan Barang	59
Gambar 3.23 AntarMuka Halaman Data Pegawai	60
Gambar 3.24 AntarMuka Halaman Form Input Pegawai	60
Gambar 3.25 AntarMuka Halaman Data Pengguna	61
Gambar 3.26 AntarMuka Form Input Data Pengguna	61

Gambar 3.27 AntarMuka Halaman Laporan Stok Barang.....	62
Gambar 3.28 AntarMuka Halaman Detail Laporan Stok Barang	62
Gambar 3.29 AntarMuka Halaman Laporan Penjualan Barang	63
Gambar 3.30 AntarMuka Detail Laporan Penjualan Barang	63
Gambar 4.2.1 Halaman Login Admin.....	64
Gambar 4.2.2 Halaman <i>Dashboard</i> Admin	65
Gambar 4.2.3 Halaman Barang.....	65
Gambar 4.2.4 Halaman Tambah Barang.....	66
Gambar 4.2.5 Halaman Edit Barang	66
Gambar 4.2.6 Halaman Hapus Barang.....	67
Gambar 4.2.7 Halaman Hadiah.....	67
Gambar 4.2.8 Tambah Data Hadiah.....	68
Gambar 4.2.9 Hapus Data Hadiah.....	68
Gambar 4.2.10 Halaman Pembelian Supplier	69
Gambar 4.2.11 Halaman Edit Persediaan Barang.....	69
Gambar 4.2.12 Halaman Penjualan Barang	70
Gambar 4.2.13 Halaman Edit Penjualan Barang	70
Gambar 4.2.14 Halaman Pegawai.....	71
Gambar 4.2.15 Tambah Pegawai	72
Gambar 4.2.16 Halaman <i>User</i>	72
Gambar 4.2.17 Halaman <i>Login</i> Kasir	73
Gambar 4.2.18 Halaman <i>Dashboard</i> Kasir.....	73
Gambar 4.2.19 Halaman Pembelian Supplier	74
Gambar 4.2.20 Halaman Form Tambah Persediaan Tambah Barang.....	74
Gambar 4.2.21 Halaman Penjualan Barang	75
Gambar 4.2.22 Halaman Laporan Stok Barang	75
Gambar 4.2.23 Halaman Detail Laporan Persediaan Barang	76
Gambar 4.2.24 Halaman Laporan Penjualan Barang.....	76
Gambar 4.2.25 Halaman <i>Login</i> Pemilik.....	77
Gambar 4.2.26 Halaman <i>Dashboard</i> Pemilik	77

Gambar 4.2.27 Halaman Laporan Stok Barang Pemilik.....	78
Gambar 4.2.28 Halaman Detail Laporan Stok Barang	78
Gambar 4.2.29 Halaman Laporan Penjualan Barang Pemilik	79
Gambar 4.2.30 Halaman Laporan Detail Penjualan Barang Pemilik.....	79
Gambar 4.2.31 Halaman Pembelian Konsumen	80
Gambar 4.2.32 Halaman Form Konsumen	80
Gambar 4.2.32 Halaman Login Konsumen.....	81
Gambar 4.2.32 Halaman Form Login Konsumen.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	93
Lampiran 2 Kartu Bimbingan Skripsi	94
Lampiran 3 Surat Permohonan Survey	98
Lampiran 4 Surat Balasan Survei.....	99
Lampiran 5 Surat Keterangan Tidak Plagiat	100